平成5年4月10日発行 第7巻第4号(通巻73号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 

新しいことを始める季節というわけで、今月で隔月発売に変更。
気分を新たに、じっくり読めて、楽しめる内容でおおくりするぞ!

ATTACK

**キャンペーン版大戦略II**

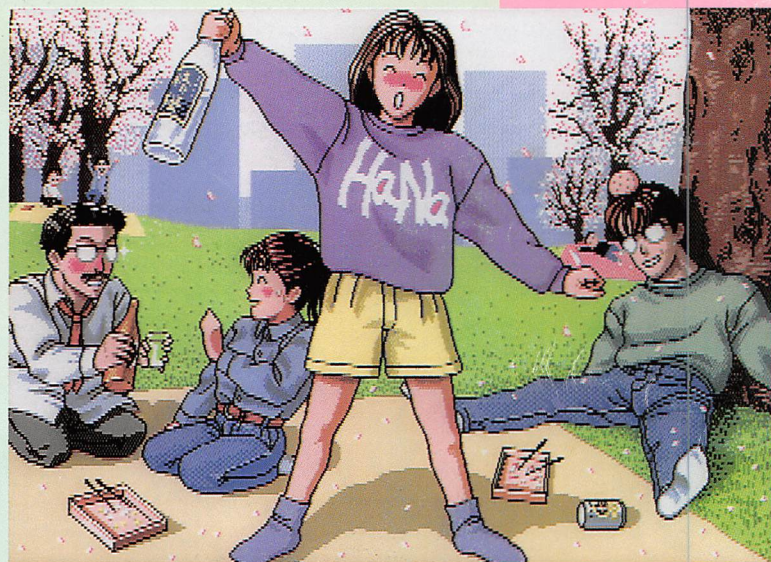
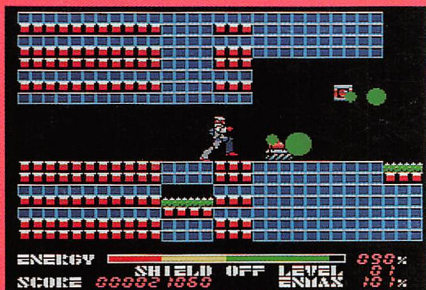
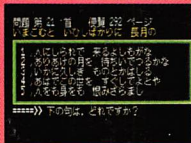
かすたまキット

**テグザー**

㊙情報満載

〈蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史、キャラコンベスト5ほか〉

**ゲーム十字軍**

テクニックで勝負の
超名作アクション『テグザー』収録!

ロボットから飛行機へと自在に変形して、突き進むアクション。執拗に迫ってくるたくさんの敵。でもそんな手応えが気持ちいいのだ。

今月のファンダム! 経営SLG、勉強ものほか全11本

COMPANY　バスドライバー　小倉百人一首

好評連載

**プリメ倶楽部**
**internationalization(国際化)**
**紙芝居&動画教室**
**同人地下工房**

特別付録

**スーパー付録ディスク**

●ファンダムGAMES/『COMPANY』『バスドライバー』『小倉百人一首』他全11本●FM音楽館/オリジナル『偽善者VOX』、GM『ザナドゥ』より他全7曲●AVフォーラム/お題「顔のパーツ」●掲載CG/表紙CG他全5点&動画CG1点●フリーソフトウェアから音楽関連ものとデータ『MGSEL』『MGSDRV』他全5本+MGS用データ(GM6曲)●MIDI/『SLIME WORLD』から3曲(CM-32L用)●『MSXView』のDAを作るツール「ViewKIT」●オマケ&クイズほか

付録にプログラムをいっぱい収録したディスクをつけるようになって、投稿のレベルは上がりっぱなし。そんな今月は、まじめに楽しい会社経営シミュレーション『COMPANY』、長い車体でドライビング・テクニックを要する『バスドライバー』、百人一首の下の句を答える勉強ソフト『小倉百人一首』。それと学生の本分である勉強をテーマにしたハイパー式の『めざせ1番!』がおすすめ。さらに、紙芝居&動画教室へ送られてきた『北風と太陽』も、センスの効いた作品。パソ天からはMGSを中心とした音楽演奏ツールやデータなど。いずれも秀作ぞろいで徹夜の覚悟がいるのだ!

1993 APRIL ▶MAY
4・5 月情報号
980YEN

1993 APRIL▶MAY

# CONTENTS



●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

| | | |
|---|---|---|
| 媒体 | 2DD ×2 ♪ | ❹ |
| 対応機種 | MSX 2/2+ | ❺ |
| VRAM | 128K | ❻ |
| セーブ機能 | ディスク | ❼ |
| 価格 | 6,800円 | ❽ |
| ターボRの高速モードに対応 | | ❾ |

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク
このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

**表紙CGのことば** HANAMI/ホルスタイン渡辺
今月からパワーUPしようと思っていましたが（いつもまじめにやってますが）、ワケあってあわてててやったのでいつもどおりの感じになってしまいました。ここの存在に気づいている人っているのかな。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。なお、1992年1月情報号以前のMSX・FAN、スーパープロコレの1と3は完売となりました。そのほかも在庫が少なくなっていますのでお早めにお問い合わせください。また、なるべく発売期間中か、本屋さんへ発売前に予約するなどしてお買い求めになることをおすすめします。

FAN ATTACK

春の徹夜大戦略あかつきをおぼえず

# キャンペーン版 大戦略II かすたまキット

マイクロキャビン
(TAKERUでのみ販売)
☎0593-51-6482
3月12日発売予定

| 媒体 | 2DD×2 |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 4,500円 |

ターボRの高速モードに対応

『かすたまキット』ついに発売！　全国のTAKERUの前でピクシーが、フレイが、三浦くんの魔法使いが、ついでにザム・ゴスペルがキミが来るのを待っている！

## ついに発売、TAKERUへGO！

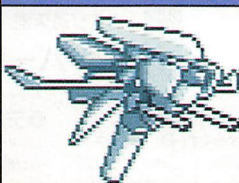
春といえば花見。花見の会場は大戦略の狭い地域でのZOC固めにも似て、なかなか動けない。しまいにゃ強力なユニットに攻撃されてお金をとられちゃうこともある。気をつけよう。

おまたせの『かすたまキット』は、いよいよ3月12日に発売になる（はず）。コンテストに入賞した、たくさんのマップやユニットなどを収録している。マイクロキャビン作のユニット（※印）もあわせて、新しく増えた生産タイプは下の6種類。今までのユニットの生産タイプも大部分健在だ。

## どれを選ぶ？　6つの生産タイプ

『サーク』ファンなら
### サーク混成チーム※

『サーク』シリーズのキャラクタが全員集合。サークファンならこの生産タイプを使うしかない！　写真は軽戦車役のリューンくん

メカフェチのあなたに
### Dr.モービックのロボット軍団※

『ボトムズ』なんかの、機械油のニオイがしてきそうなドロドロしたSFが好きな人にはこれ！　写真は兵員輸送用ヘリのD29だ

4000年の歴史は感じないが
### スーパー中国軍

おさだがシャレで作っただけのはずだったのに、なぜかここにいる。これぞひょうたんから駒というヤツだろうか？　写真は人民兵ターボR

「いっくぼーん」ファンなら
### なぞのぐんだん

コミカルなユニットたちがたくさんの楽しい生産タイプだ。写真は、うぃろうが好物であるともっぱらの噂の魔法使い。得意技は空中戦

SFファンなら
### マニアックソルジャー

これは、1月号の発売直前のころに送られてきた。色つきのディテールグラフィックが新しいね。写真は戦闘ヘリのトイショップ・ソルジャー

ムツゴロウを尊敬するあなたは
### ヤンキー動物軍団

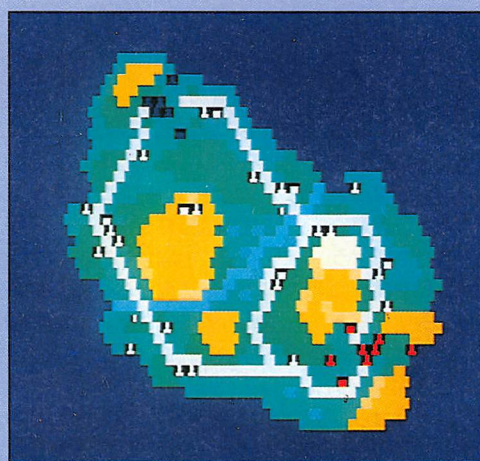
あやしげな動物たちが飛びまわるこの軍団は、もう普通じゃおもしろくないというアブノーマルな人むけ。写真は攻撃機のはくちょうさん

※今回、開発途中のバージョンをもとにしていますので、細かい仕様が変更になる場合があります。

# あらたなキャンペーンに挑戦

今回は新しいキャンペーンゲームをさっそく攻略してみよう。先月号でも書いたように、今回のキャンペーンは、はじめに「サーク混成チーム」(以下、サーク軍)と「クラウド大佐軍」(以下、クラウド軍)のどちらでプレイするか選択でき、それによってシナリオの展開がかなりかわってくる。

とりあえず今回はサーク軍でプレイすることにした。どうせなら新しいユニットを使いたいもんね。それでは、キャンペーンの前半、マップ1から5までを攻略だ！

## MAP1 First encounter まずは軽く小手しらべ 制限ターン20

サーク混成チーム
都市：4
空港：1
港　：1

クラウド大佐軍
都市：5
空港：2
港　：1

### サーク混成チーム

| | | | |
|---|---|---|---|
| Price 2600 ピクシー | Price 1800 サークリード | Price 1800 ルトク | Price 1600 フレイ |
| Price 700 ブルードラゴン | Price 300 エンドラ | Price 1500 ディ | Price 600 ラトク |
| Price 500 ジーク | Price 300 リューン | Price 350 シャナ | Price 450 ミリー |
| Price 400 ミル | Price 350 エリス | Price 200 フェル | Price 50 ポピー |
| Price 200 ホーン | Price 4000 カティルキング | Price 5000 ゴスペル | Price10000 アマドック |

これがサーク軍の面々。はじめは顔の見分けがつかなくて、けっこう苦労するかもしれない

### クラウド大佐軍

| | | | |
|---|---|---|---|
| Price 3400 トムキャット | Price 1900 F-111 | Price 2100 ハリアー | Price 1400 イントルーダ |
| Price 700 アパッチ | Price 300 ブラックホーク | Price 1500 ゆそうき | Price 600 M1エイブラムズ |
| Price 300 M901 | Price 300 M163たいくうほう | Price 500 ADATS | Price 400 MLRS |
| Price 350 ホーク | Price 350 LVTP-7 | Price 200 ほきゅうしゃ | Price 100 ほへい |
| Price 200 じゅうほへい | Price 4000 ゆそうかん | Price 5000 くちくかん | Price10000 くうぼ |

クラウド軍はアメリカのユニットで構成されている。イーグルとホーネットがいないのがちょっと残念

### ポイント

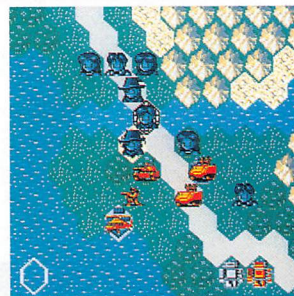
これといってポイントもない、単純なマップだ。敵の首都までには北と南のルートがあるが、どちらもたいしたちがいはない。しいていえば北のほうが距離が短いので攻めやすい。一方のルートに敵の攻撃を防ぐための最低限のユニットをむかわせて、もう一方のルートから大攻勢をかけても、戦力を2等分して同時に攻めても、どっちの戦法でもいい。どちらにしても、敵の先頭の部隊にあたるより早く両国のあいだにある川を渡ってしまうことが攻略のカギとなる。まん中を進んでくる航空部隊には気をつけよう。

はじめのマップで登場するのはサーク軍とクラウド軍。クラウド軍は、アメリカ1と2の選抜チームとなっている。

敵は南北のルートに均等の兵力を送ってくるはずなので、こちらも南北に同量の兵力をさくことにする。どちらかの敵戦力がとぎれたらそのスキをのがさずに進撃するためだ。

はじめに、足のはやいリューン(軽戦車)を大量に生産する。こいつは、AMX−10RCを強化したようなユニットで、山にも登れるが、いかんせん攻撃力が貧弱すぎるので使いすてと考えたほうがいいだろう。

川をこえて、最初に敵と出会うあたりで作戦ミスに気づいた。敵ははじめから主力のM1エイブラムズを出しているのに対し、こっちのリューンは弱すぎる。ボロボロにされてしまい、後続のラトク(主力戦車)やシャナ(対空ミサイル)が追いつくまで戦線は膠着(こうちゃく)してしまった。

これで4、5ターンほどロスをしてしまったが、そこから戦力を再編成してなんとか敵を追いもどして、川のむこうに足がかりを作った(川のむこうの都市を占領して補給拠点を作った)。これで14ターン。15ターンもあればケリがつくとおもったが甘かったようだ。

その後は、後続となる部隊を生産しつつ、それが前線にくるまでは防御効果の高い地形で防御に徹し、敵の攻撃がとぎれたところで首都になだれこんで占領した。19ターン。予想よりかなり苦戦したが、「まあ、なれないユニットだったから」ということにしてしまおう。

12ターン、なんとかこのあたりの都市群を占領。敵の攻撃をしのぎつつ後続を待つ

南のルートはまだまだ苦戦中。こっちも12ターン

### こいつに注目 シャナ サーク混成チーム

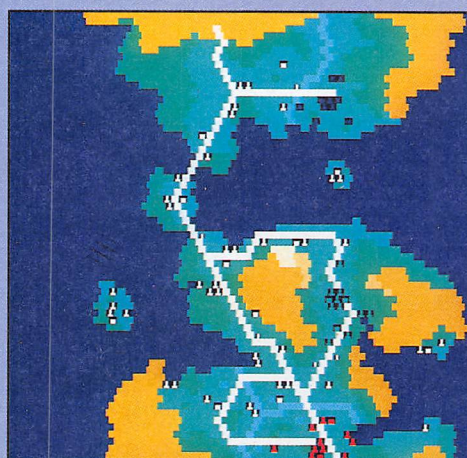
サーク軍団の地上ユニットでは唯一の対空ユニット。足は遅いけど、攻撃力は絶大。とてもたよりになる。とくに、空港が少ない地域や軍資金がない序盤戦などでは重要になる。移動力、燃料が少なくてあまり広い範囲をカバーしきれないということもあるので、多めに生産しておきたい。

強力な弓矢で敵をバンバンおとす。たよりにしてます。ハイ

### Mファンにいいたい放題！

★MSX。このすばらしいハードをもっともっと楽しみたい。そんなことを思い出したのはつい最近です。私がMSXを手に入れてから、かれこれ3年近くなりますが、今そのすばらしさに目覚めました。今後もみんなでMSXを陽のあたるところへ出しましょう。新参者ですが、これからもよろしく。（大阪府／木原潤・15歳・MSX2+）★最近メチャクチャMSXに感謝している。安価で、Mファンのようなすばらしい雑誌があり、家庭用テレビで遊べ、さらにはパソ通までも可能で、日本語MSX−DOS2までもあるようになった。なぜ、未来がないのだろうか。（愛知県／松野聖史・18歳・MSX2）

## MAP2 Terrorism

**的確な輸送作戦が勝負のカギ**　制限ターン26

### ポイント

BLUEは、ほかの2国とややはなれた位置にある。GREENやREDのある陸地までは輸送機で部隊を運んだほうがずっと早いが危険も大きい。序盤では陸路を通って陸上部隊を移動させ、GREEN付近の空港を占領してから航空輸送にきりかえるようにするといいだろう。REDのクラウド軍の場合ははじめからGREENと正面からの戦いになる。BLUEがやってくるよりも早くかたづけられればいいが、はじめは適当なところで防御線をはって、GREENに2正面作戦を強いるという方法も、消極的だが、ある。

マップ2で新たに参戦するGREENの生産タイプはネオフロンティアという。実質的には旧ソビエト軍とおなじ。航空戦力はフォージャー、ホッカムを筆頭に使えないのがそろっているし、対空ミサイルのゲンフルもガネフほどには脅威でなく、主力戦車のT−80もしょせん二流と、たいしたことはない。

このマップでは、BLUE首都から主戦場であるGREEN付近まで、陸路からいく場合は5〜6ターンかかるのに対し、輸送機を使って空路からいけば2ターンですむ。そこで、はじめの3ターンまでに生産(再配置)したユニットは陸路を通って移動させ、それ以降は輸送機を使うことにした。

6ターンでGREEN首都の手前のY字路に到着。だが、3ターンぐらいからREDとGREENの戦闘がずっと続いていたせいか、こっちにはほとんどユニットがいない。おかげでほとんど抵抗を受けないままGREEN付近の空港を占領することができた。前線の空港を確保できたので、航空ユニットを投入し、同時に輸送機を使って地上部隊の空輸を開始した。

### ネオフロンティア

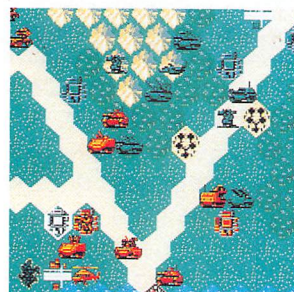
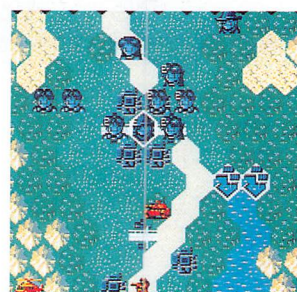
| | | | |
|---|---|---|---|
| Price 2800 MiG-31 | Price 3100 Su-27 | Price 1800 Su-24 | Price 1300 フォージャー |
| Price 750 ホッカム | Price 250 Mi-17ヒップH | Price 1500 ゆそうき | Price 550 T-80 |
| Price 500 T-72 | Price 400 ZSU-X | Price 350 SA-13ゴーフル | Price 350 SA-6ゲンフル |
| Price 400 M1973 | Price 350 BMP-2 | Price 200 ほきゅうしゃ | Price 100 ほへい |
| Price 200 じゅうほへい | Price 5000 くちくかん | Price10000 くうぼ | Price 4000 ゆそうかん |

◀ネオフロンティアの部隊はコンピュータに使わせるとホントに弱い。フォージャーやMiG−31は対空兵器のいいマトなのだ

対GREEN戦において気をつけなけらばならないのは、後ろにいるゲンフルだ。不用意に航空機を前に出しすぎないようにしよう。今回は、航空部隊はシャナがひきうけ、対空兵器はラトクでつぶし、戦車はフレイで空爆というコンビネーションでサクサク進んだ。敵ユニットが少ないので楽だ。

そのままGREENの首都になだれこむ。ほとんど抵抗らしい抵抗もなく、GREENは14ターンで滅んだ。

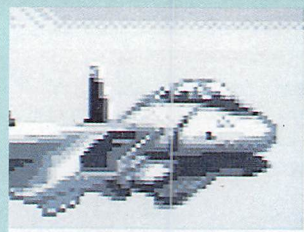
つぎの対RED戦は、わりと苦戦した、やはりクラウド軍とサーク軍では、陸軍の質がぜんぜんちがう。M1エイブラムズの性能はラトクよりひとまわり上だし、おなじ補助戦車でも機動力重視の弱っちいリューンと強力なATMミサイルを搭載したM901では勝負にならない。フレイ(攻撃機)や、ブルードラゴン(攻撃ヘリ)で援助してやらなくてはならない。

しかし、いくら個々のユニットの性能で勝っていたとしても、GREENを占領して経済的に優位にいるBLUEのゴリ押しにかなうはずもなく、REDは23ターンに陥落した。

▲REDとGREENがはげしく戦闘中。BLUEはまだ前線に来ていない

▲フレイで首都のユニットをつぶしてホーン(エリート兵)でGREENを占領

## 激突 ピクシーVS.トムキャット

戦闘機になったピクシー(左の写真)は、装備1がAAMと機関砲、装備2がAAM2と機関砲と、まったくトムキャット(右の写真)と同じだ。はたして、この両者ではどちらが強いのか？
AAMの攻撃力ではピクシー80に対してトムキャットが70。AAM2の攻撃力ではピクシー67のトムキャット65と、ピクシーが優勢。防御力は両者まったくの互角だ。ただ、機関砲の攻撃力で比較すると、ピクシー36に対してトムキャット46になる。しかし、機関砲のヘリに対する攻撃力では、ピクシー85のトムキャット81で、これまたピクシーが優勢である。移動力、燃料は同じだし、値段はピクシー2600にトムキャット3400と、ピクシーのほうが圧倒的にリーズナブルなお値段。総合してかなりの差でピクシーが有利だといえるだろう。このマップではじめてピクシー対トムキャットの戦いがあった。結果はピクシーの被害が1機に対してトムキャットの被害は4機。

| 対空防御 | 移動力 | AAM | AAM2 |
|---|---|---|---|
| 68 | 15 | 80 | 67 |

| 対空防御 | 移動力 | AAM | AAM2 |
|---|---|---|---|
| 68 | 15 | 70 | 65 |

### Mファンにいいたい放題！

★ディスクがつくようになってから買わなかったんですが、今回初めてディスクつきを買いました。ディスクはいいですね。気に入りました。これからもがんばってください。(大阪府／小山貴礼子・18歳・FS−A1WSX)
★私の入部している部活ではMSXをやっています。そのため、よく学校にMSX・FANなどのパソコン雑誌を持っていったりするけど、やっぱりMSX・FANがいちばん人気が高いですね。(神奈川県／渡部登美子・13歳・HB−F1XDJ)★今月の『レッドゾーン』は、昔のソフトなのに3D処理がすごい。地面がなめらかに動いているのに驚きました。(神奈川県／橘川栄一・17歳・FS−A1WX)

## MAP3 Sacrifice ポイントは3つの橋 制限ターン28

### ポイント

これもマップ2とたいしてかわらない3国のマップ、と思ったら大まちがい。まん中のGREENは守りにくい地形にあり、かんたんに占領できるのだが、問題はそのあとだ。BLUEではじめた場合は、REDの手前の橋に苦労するだろう。敵は艦船をもっているのに対して、自軍は艦船を生産できないからだ。また、REDではじめた場合は、BLUEのまわりの砂漠に苦戦するだろう。砂漠は守りやすく攻めにくいし、地上ユニットは燃料が心配だ。どちらにせよ、終盤に攻撃機が大量に必要になってくるだろう。

今回のGREENの生産タイプは、名門おフランス軍。『スーパー大戦略』のころから見ると、空のラファールと陸のルクレルクが加わって、アメリカなどともほぼ互角に戦えるような戦力になっている。ただ、長距離の対空砲がないので、人間どうしでやるとやはり不利。

このマップのポイントとなるのは、REDとGREENのあいだの入り江にかかっている3本の橋だ。以降、GREENの上の橋を橋A、GREENの左のを橋B、いちばん下のを橋Cとよぶ。

まず、地上部隊をGREENにむけて移動させる。GREENのルクレルクは強敵だが、ほかのユニットはたいしたことない。それにGREENまではほとんどが平地であるし、フレイで援護してやればかんたんにGREENをおとせるだろう。それと同時に橋Cのほうにも少数の部隊を移動させる。

↑あまりに守りにくいGREENの首都。他人の不幸は自分の幸福だ。攻めやすいぞ

### フランス

| | | | |
|---|---|---|---|
| Price 3400 ラファール | Price 2700 ミラージュ2000 | Price 2300 ミラージュF1 | Price 1300 S・エタンダール |
| Price 500 ガゼル | Price 250 S・ピューマ | Price 1500 ゆそうき | Price 550 ルクレルク |
| Price 500 AMX-30 | Price 200 AMX-10RC | Price 350 DCA30 | Price 350 クロタル |
| Price 400 155GCT | Price 350 AMX-10P | Price 200 ほきゅうしゃ | Price 100 ほへい |
| Price 200 じゅうほへい | Price10000 くうぼ | Price 5000 くちくかん | Price 4000 ゆそうかん |

←フランス軍。トレードマークのミラージュは、ラファールにおされて目立たなくなってしまった

このマップでもREDとGREENの戦闘が先にはじまり、GREENはあまりBLUEに気がまわらなかったらしく、対BLUEにやってきたのはAMX−10やDCA30などばかり。BLUEの主力部隊とはパワーがちがいすぎた。ほとんど足止めをくらうこともなく、13ターンでGREENを占領した。

ここからREDを攻めるのだが、橋A、橋Bには駆逐艦や空母がいて通れない。だからといって橋Cまで主力部隊をもどすのもめんどうなので、橋Bを突破することにした。

橋Bの手前に部隊を結集させ、急いで生産したフレイを結集させて、集中攻撃でなんとか橋の付近にいた駆逐艦をたおして橋をわたった。ここで生産したフレイが前線に来るのを待つため、3ターンをロスしてしまった。橋のむこうの都市群にいくつかのRED部隊がいたが、橋Cにむかわせた部隊とで挟撃し、全滅させた。そこから一気に攻めこみ、REDを22ターンで占領。橋の攻略に思いのほか手間どってしまった。

### こいつに注目

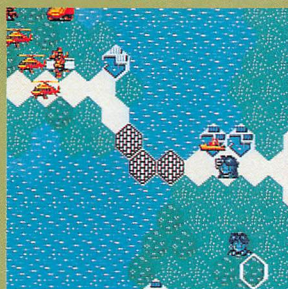
**フェル** サーク混成チーム

フェルは、補給車である。なぜにここでフェルに注目するのかというと、フェルだけにFUEL(燃料)を補給してくれるなんて、イカすジョークだな、というだけである。それはともかく、補給車は行軍のさいにはかかせない存在。敵におそわれないように大切にしてあげよう。

↑フェルはとっても献身的な人。「わたしの燃料をお飲み」なんていいません

↑ゾロゾロと砂漠の巡礼のように歩くサーク軍。むかうのは聖地ではなく死地なのだが

### この3つの橋がポイント

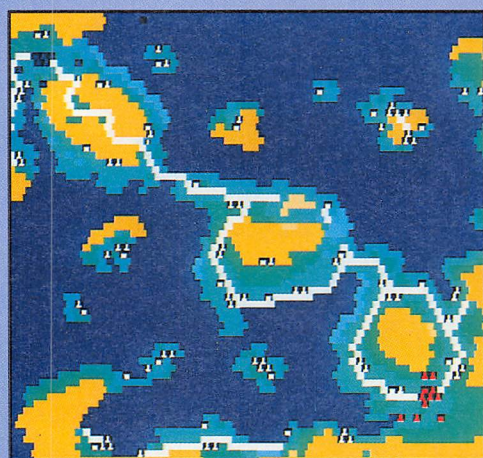
↑橋Cは問題なく手にはいるはず。ここまではREDもやってこない

↑橋Bはまわりに港が多い。ここで守りをかためられたら手も足もでない

↑橋Aは、RED側がとても守りやすい地形になっている

### Mファンにいいたい放題！

★低価格でディスクをつけるのはたいへんだと思いますが、そのおかげで私達読者は今まで打ちこむのをあきらめていた作品も体験でき、またディスク特有のランダム・アクセスする作品を投稿できるようになったことは、ひじょうによいことだと思います。本誌のほうも、昔と比べると実用的な内容が増えてよくなりました。MSX衰退のなかで、MSX・FANだけは今でも進化を続けているのがうれしいです。これからもがんばってください。（大阪府／川瀬郁夫・39歳・PHC−23J）★『レッドゾーン』は、とてもおもしろかった。ストレスを解消させるのにやくだっております。（石川県／芳皮浩・18歳・HB−F1XD）

## MAP4 Bad Luck

**こまめな補給がポイント** 制限ターン30

### ポイント

2か国戦だが、マップの端から端までを使いきっている。そのため、陸上部隊の燃料切れが心配。それに、ぱっとみると広い場所のようで、侵攻路が意外にせまい。とくにBLUEの首都の手前の山地などは1本道なので、先頭が敵との戦闘や燃料切れなどで足止めをくらったりしたらパニックになってしまうかもしれない。また、BLUEとREDの間の最短距離からはずれたところにたくさんの都市がある。これを確実に占領して経済力をつけることも大事だ。しかしこちらは余裕があったら、という程度でいい。

### こいつに注目 アマドック サーク混成チーム

アマドックは空母だが、通常の艦船のように1つのシルエットがでーんとあるのではなく、ちいさいユニット10個で構成されている。ちなみにカティルキングもおなじだ。こうなったのは、おそらくプログラムの都合だと思うのだが、この場合1ユニットあたりの値段が1000ということになるので、実質的な値段は普通の空母とかわらないのに、やられたときの精神的なダメージが大きい。そのかわり、動いているときは大艦隊を動かしているみたいでちょっと気分がいい。

アマドックは、いまピクシーを輸送中。なんか不気味な光景

やっとまともに艦船ユニットが活躍できるマップになった。ゴスペル(駆逐艦)、アマドック(空母)、カティルキング(輸送艦)の出番だ、と思ったのに、首都から5ヘックス以内にある港は中立だった。

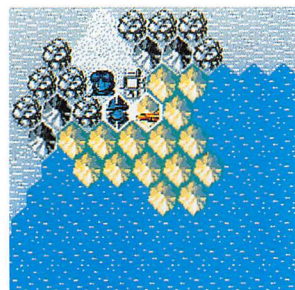
港を占領して艦船を生産し、それと同時に地上部隊を移動させる。今回は燃料切れにならないようにフェルをたくさんつれていったはずだったのだが、中央の島にいったあたりで半分くらいのユニットが燃料切れになってしまった。考えてみれば全部のユニットをおなじく動かしたばあい、補給をうけられるユニットは毎回おなじわけで、1度も補給をうけられない運の悪いユニットがいたというわけだ。

中央の島では、まずREDの航空部隊がおそってきた。トムキャットはシャナで、イントルーダーやF-111はピクシーでむかえうつ。ホーンやラトクを数部隊全滅させられたが、なんとか全滅させることができた。

そのうち、陸上では敵の地上部隊、海上では敵の艦船部隊との戦闘になった。

陸上の戦いでは、REDがくりだすアパッチの大群に意外に苦戦させられてしまい、なかなか先に進めなくなってしまった。フレイやピクシーで援護しようにも艦隊の護衛にいそがしく、なかなか陸上部隊の援護にまで手がまわらなくなってしまったこれはかなりまずい状態だ。

そのかわり、海上ではかなり優勢。ふつうの駆逐艦より耐久力のあるゴスペルの対艦ミサイルと、フレイの爆撃で艦船を沈め、航空機はアマドックのSAM2とピクシーで攻撃するという方式で、完全に制海権を手に入れることができた。

制海権を手に入れてしまえばこっちのもの。海からRED首都を牽制(けんせい)し、地上の戦闘を優位にすすめられるようになった。そして、28ターンにようやくREDを占領。中央の島は、一見してなんでもないようで、道は遠回りだし、近道には川があるしと、意外にクセのある地形だ。今回はここをあまく見たので苦戦してしまった。

小島の都市を占領にいった部隊が敵におそわれている! 助けなくては

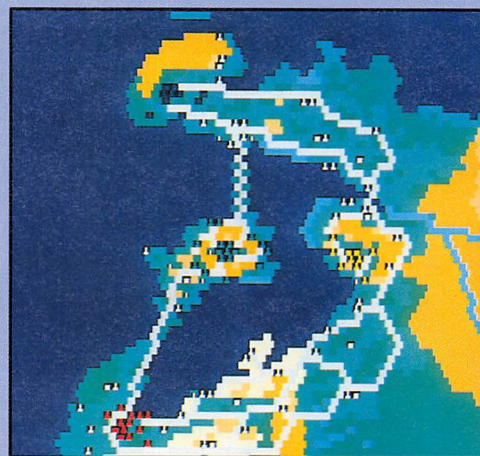
この川さえわたれれば、敵国までずっと近道ができる

### 研究 フレイの攻撃機としての才能(?)は??

このゲームでは攻撃機として登場するフレイは、かなりすぐれた性能をもっている。各国の攻撃機と性能を比較してみよう。まず、移動力14は、攻撃機中でもトーネードIDSにつぐスピードだ。防御力の対空28、対地14、対艦7は、トーネードIDSやFSXにはおよばないが、これらの戦闘機としても使える機体を別格とすればほぼ最強といえる。ただし対地防御力には若干の不安が残る。燃料は60と、F-111の65についでナンバー2だ。攻撃力の対車両68、対兵員78、対艦船42は、どれかひとつの値のみを比べれば少し上回っているものもあるが、トータルではほぼ最高の攻撃力といえる。値段も1600と攻撃機としては平均的な値段だ。ついでに対空攻撃力では、対ヘリ68、対航空34でほぼ平均値だ。総合してフレイは最強クラスの攻撃機であるといえる。ピクシーと組み合わせて使えば、空中戦ではむかうところ敵なしだ。

罪のなさそうな顔して、爆弾をボンボン落とす、けっこうひどい奴

| | 対空防御 | 対地防御 | 対車両攻撃 | 対兵員攻撃 |
|---|---|---|---|---|
| フレイ | 28 | 14 | 68 | 78 |
| A-10 | 13 | 17 | 67 | 72 |
| コルセア | 22 | 15 | 65 | 70 |
| MiG-27 | 24 | 15 | 63 | 68 |
| FSX | 60 | 26 | 57 | 62 |
| Su-24 | 26 | 18 | 70 | 75 |

# MAP5 Dr.Mobick どこから攻める、はじめての2正面作戦 制限ターン30

**ポイント**

初の4か国戦、初の2正面作戦のマップだ。キャンペーンもここから本格的になってくる。YELLOWには、新生産タイプの「Dr.モービックのロボット軍団」が登場する。先にGREENとYELLOWのどちらを倒すかが問題だが、GREENとの間は1本の道路しかなく、ここは少数の部隊で守りきれるので、先にYELLOWを倒したほうがいいだろう。その次にどっちを攻めるかが問題だ。ふつうはGREENを攻めたいところだが、陸上部隊をUターンさせなくてはならない。REDを攻めるほうがよさそうだ。

このマップで初登場するYELLOWの「Dr.モービックのロボット軍団」(以下モービック軍団)は、なかなかバランスのとれた強敵だ。

GREENはここで足止めする。この防御はなかなか破れないぞ

今回は、GREENを少数の艦船ユニットでくい止めつつ、主力部隊でYELLOWを倒し、その勢いのまま沿岸の道路をつき進んでREDを倒し、最後にGREENを倒すという作戦にした。

YELLOWと交戦中。なんとかこの橋のむこうに攻めこむことができれば……

## Dr.モービックのロボット軍団

| | | | |
|---|---|---|---|
| Price 3500 FLY-07 | Price 2200 Ez-3 | Price 3600 Su-E | Price 1700 Da-09 |
| Price 600 KAT3 | Price 400 D29 | Price 1500 K2 | Price 600 O-yat |
| Price 350 Nak-2 | Price 250 Qbo | Price 400 AGBO | Price 500 NaG-E |
| Price 350 GOU | Price 200 Jn71 | Price 200 Zeta | Price 100 Mis-OD |
| Price 200 YMDA | Price 250 Ka-10 | Price 4000 Mi-9 | Price 4500 I-skw |

なんだかあやしげなロボットがずらっとならんでいる。ユニット名がみんな記号みたいなのもあやしい

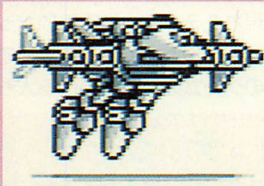
5ターンに先頭を進むラトクがYELLOWの先鋒、O−yat(主力戦車)と遭遇、戦闘に入ったが、ほとんど歯がたたなかった。あわててフレイを支援にむかわせたものの、この攻撃力の差は大きく、前線の部隊はつぎつぎと全滅していった。あとからかけつけた増援部隊の助けでなんとか勢いをもりかえし、YELLOW首都を占領したのが15ターン。かなり苦戦してしまった。

旧YELLOWの都市軍に上陸しようとするGREENをむかえうつために少数の航空部隊を残し、次なる敵REDにむかって進撃する。REDはGREENとの対戦にかなりの戦力をさいていたので、数でまさるBLUEの前に意外とあっけなく屈した。これで22ターン。

のこるGREENは、3方向から攻めよせるBLUEに、さすがに戦力をけずりとられていき、ついに倒れた。最終30ターン。部隊表ではフレイが10部隊になってしまった。10部隊もいらないのでフレイ5部隊を捨てて部隊を引きついだ。モービック軍の予想外の強さに苦戦してしまった。

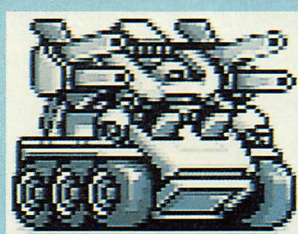
### こいつに注目 Ez-3 Dr.モービックのロボット軍団

個性的なヤツラがそろっているモービック軍団の代表として選んだこのユニットは、VTOLの戦闘機だ。しかもハリアーと比べても、ほとんどの面において性能が上回っている、とんでもない性能をもった機体だ。ただし、燃料が42しかないので、補給には気をつけなくてはならない。

この足でおもいっきり飛びあがるんだろうか?

## もっと がんばれラトクくん

サーク軍団のピクシーやフレイが優秀なのに比べて、ラトク(左の写真)はちょっと情けない。対車両攻撃力78、対地防御力60は、メルカバMk3と同じクラス。二流どころの実力でしかない。たとえばこのマップ5に出てくる生産タイプの主力戦車どうしを比べてみると、〔対車両攻撃力、対地防御力〕の値がクラウド軍団のM1エイブラムズ〔81、65〕、ネオフロンティアのT−80〔79、60〕、モービック軍団のO−yat(右の写真)〔85、72〕と、最低である。O−yatが強すぎるということもあるが、O−yatとラトクが正面から戦った場合の命中値は、ラトク21対O−yat34。ラトクが森に入っても21対22である。この状態では、航空部隊からの援護射撃がなくては安心して進撃することができない。これでは主人公のメンツがたたない。がんばれラトク! 負けるなラトク!

| 対地防御 | 移動力 | 燃料 | 対車両 |
|---|---|---|---|
| 60 | 7 | 50 | 78 |

| 対地防御 | 移動力 | 燃料 | 対車両 |
|---|---|---|---|
| 72 | 7 | 60 | 85 |

## Mファンにいいたい放題!

★一時期MSXが衰退し、自然消滅(ディスクステーションがなくなる頃から)するのではないかとたいへん心配しましたが、Mファンをはじめとするメーカーなどのバックアップにより活気が出てきたのではないかと思います。また、TAKERUからの名作ソフトが復活する動きや、新作を廉価で発売していこうという動きもたいへんうれしいです。僕も全然プログラムが組めませんが、勉強して組めるようになったら、投稿したいと思っています。これからもMファンの皆様、がんばってください。(神奈川県/黒田剛・21歳・?)★MSXの発展のためにこれからもがんばってください。(新潟県/伊藤久雄・16歳・FS-A1ST)

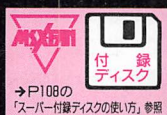
FAN ATTACK

# 自由自在に変形するロボットアクション！

## テグザー THEXDER

ゲームアーツ
販売完了

| 媒体 | ROM |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX MSX2/2+ |
| RAM | 16K |
| セーブ機能 | なし |
| 価格 | 5,800円 |

※このスペックは1986年当時のもので、現在は販売してません。

最近、絶好調のオールディーズに、今月は『テグザー』を収録。動きのなめらかさは現在でも十分に通用するほど。7年近くも前に発売されたとは思えない。

MSX FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## 発売当時はアクション全盛期！

このゲームは、いまから約7年前に発売されたPC－8801mkIISR版からの移植で、各ゲーム情報誌の人気投票で必ず1位になっていたという、超人気作品だ。そのころ88SR用の目立ったアクションゲームがなかったこともあるが、彗星のごとく現れたテグザーは衝撃的だった。88SRが売れた理由として、このゲームの存在をあげる人も意外に多かったりもする。

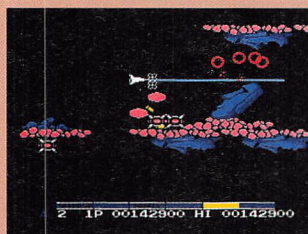
ファミコンなどにも移植されたテグザーだが、MSX版の発売は1986年6月。この時期のMSXというのは戦国時代ともいえるほど、たくさんのアクションゲームが発売されている。下に掲載した写真の4点は、テグザーと人気を奪い合ったライバル的存在のアクションゲームだ。このころはコナミ製のゲームが次々に発売され、人気の上位を独占していた。そこへ殴り込みをかけたテグザー。グラディウスやツインビーらとともに、アクションゲーム全盛時代のMSXを支えた立て役者として話題をさらったのだった。

自機が変形するという発想とスムーズスクロール。そのロボットの動きはなめらかで、いまでも十分に通用する。移植された際、ゲーム自体が少々難しくなってしまい手こずることになるだろうが、逆にこのほうがやりがいもあるってもんだ(きっと)。

ゲームの目的は軍事基地レイピナを救うため、全10面を突破し、レイピナに作用してしまった磁力装置を破壊すること。行く手に立ちはだかる敵をなぎ倒し、行け、テグザー！

## テグザーと同時期のアクションゲーム

コナミばかりがなぜもてる。というほど、この時期のコナミソフトは出せば売れるという凄まじい人気ぶりだった。MSXはその当時、絶大な人気を誇ったARPG『ハイドライド』の人気が下降し、かわってコナミを筆頭とする第2次アクションゲーム時代がおとずれていた。イー・アル・カンフーに続いて、グーニーズ、魔城伝説、グラディウス、ツインビー、夢大陸アドベンチャー……。毎月に近いペースで新作を発売し、それがまた人気がでるから恐れ入る。そもそもMSXのゲームはアクション系に人気が集まることが多く、RPGやAVGが上位に食い込むのは難しかった。これは他機種とのユーザー層の違いからくる現象なのだろう。

### グラディウス

↑横型スクロールアクションゲームの代名詞。テグザーと発売時期が一緒 (コナミ)

### ツインビー

↑ベルを取ってパワーアップするカワイイ自機キャラが魅力だった (コナミ)

### 魔城伝説

↑テグザーよりも前に発売されていた縦型スクロールアクションゲーム (コナミ)

### ザナック

↑横のグラディウス、縦のザナックというくらい動きがよかった(ポニーキャニオン)

# 序盤の敵キャラ一覧表

驚いてくれ、このゲームに登場する敵キャラの数はなんと100種類にもおよぶ(なかには似ているのもあるが)。このゲームも例にもれず、面が進むにつれて強大さを増してくる。ちょっとしたミスが命取りになりかねない。かといって、時間をかけてゆっくりやるわけにもいかない。なぜなら、ある一定時間を越えると「MISSILE」が飛んできてしまうのだ。こいつがまたやっかいで、自動追尾機能によって、テグザーを追いかけてくるのだ。これが出てきたらはっきりいって多大なダメージを食らうことを覚悟しておこう。シールドを使っても、体当たりを食らわしてくるので、すぐに解除されてしまう。

エネルギーが回復するキャラとエネルギー最大値が上昇するものを覚え、無理のない範囲で確実に倒すようにしよう。

### TRIBAR

群れをなして飛来するキャラ。弱いのだが数が多いとちょっとてこずる

### RIMQUART

装甲が硬い、なかなか歯ごたえのあるキャラ。クルクル回転してる

### BAFFIN

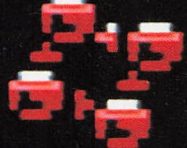
通称ビッグマックというかは知らないが、数少ないエネルギー回復キャラ

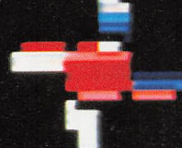
### GOLAN

メチャクチャ硬いイヤなキャラ。こいつがたくさん出てきたら逃げちゃおう

### CLOBTER

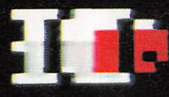
地面をはいずって迫ってくる戦車キャラ。倒すとMAX.エネルギーが1増える

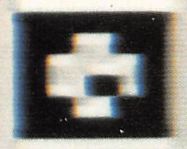
### 4-BALLS

集団でいることが多く、囲まれてしまうことがあるので気をつけよう

### BLADEMILL

固くてなかなか倒せないのだが、倒すとMAX.エネルギーが1増えるのだ

### CENTIBEET

エネルギー、MAX.エネルギーがともにアップするキャラ。絶対倒すべし!

### MISSILE

序盤では最高に苦労させられる凶悪キャラ。逃げるときもシールドを使うこと

### EYEWALL

少々硬めの集団キャラ。近寄って来る前に倒してしまおう

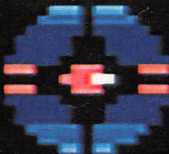
### YUGAZOGY

通常2、3匹でいることが多いのだが、ときには集団で押し寄せてくることも

### EIPS

単体でいることがほとんどなので、ほかのキャラを出現させる前に倒すこと

## 隠れキャラもあるぞ〜!

### ????

レベル1の最後に出現する。倒すとMAX.エネルギーが1増える

### UFO

レベル2の最後に出現する。倒すとエネルギー、MAX.エネルギーの両方アップ

### ミンメイ人形

レベル3に出現。倒すとエネルギーが回復する。自動照準の対象になっている

### FLOWER

レベル4以降に出現するエネルギー回復キャラ。いろいろなところに隠れている

# テグザー操作テクニック公開！

動きがよくて、スムーズに移動できる、しかも操作はかんたん。とはいっても変形という操作があるため、誤操作をして変形してしまうこともあり、これが致命傷になることもある。操作になれることが重要だ。

ロボットのときはビームが自動照準だからラクでいい。まず、カーソルの下を押すと飛行形態に変形できる。飛行形態からは進行方向と逆向きの方向キーを押すことによりロボットに戻る。飛行形態から変形するときの例外として、ロボットに変形できるスペースがあるところで90度に壁にぶつかると勝手に変形する。あと敵と接触したときも同様に変形する。

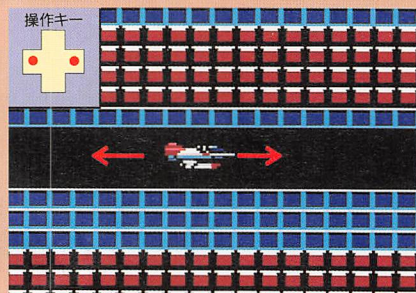
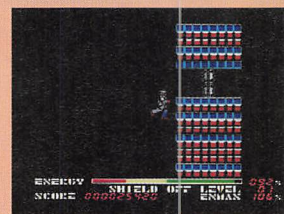
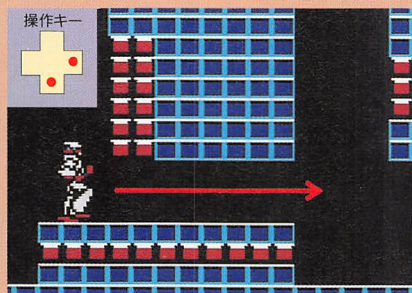
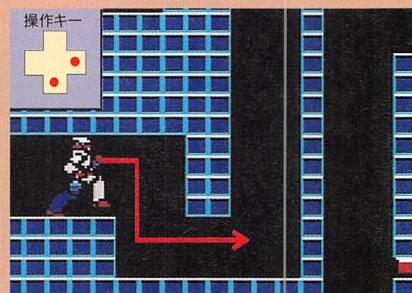
飛行形態ではビームが自動照準ではないので、注意してほしい。ということは突如現れた敵に対して先制攻撃をしかけることができないのだ。必要以上に飛行形態にはならないのが得策だろう。

また、迷路内をスムーズに移動するためのコツを伝授しよう。

## ロボット形態時

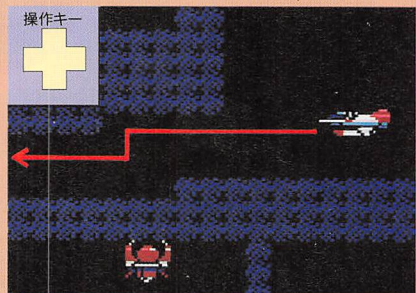
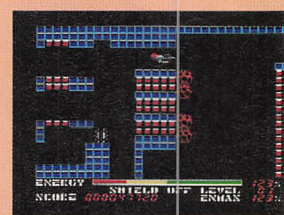
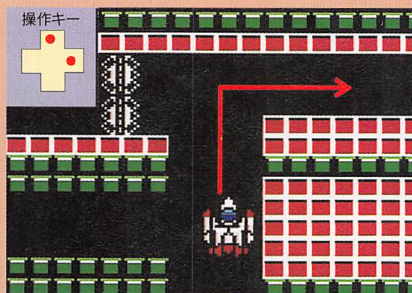
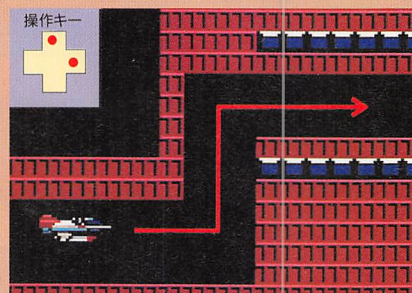
ロボット形態でのメリットは、このゲームの売りでもある自動照準ビームが使えることだろう。1秒間に15発の連射をしてくれるし、なによりも勝手に敵キャラめがけて発射してくれるのがうれしい。ただし、これにも欠点がある。それは画面上の敵をすべて自動照準の対象にしてしまうということ。照準の範囲はロボットの向いている方向(前面)のみだが、壁などが間にあって絶対に当たらないような敵にも自動照準はビームを発射してしまうのだ。ビームはエネルギーを消費するから無駄な発射は避けること。

さてロボット形態には飛行能力がないので、高いところへ行くには変形をしなくてはならない。また、せまいところに進入するときもだ。変形するにはカーソルの下を押せばかんたんにできる。変形せずに下へ行きたいときは、自然落下にまかせるしかない。

←届かないときは変形を

↑このようなせまい通路での変形は不可能。こういうところはさっさと通り抜けてしまうことが先決。出口で敵が進入してこないように注意しよう。逆方向を押すとUターンする

↑頭が引っ掛かって通れない。要変形だ。この先をそのまま上に行きたいときには上と右を同時に押しておくとラクに行ける。直進の場合は何も押さないでいい

↑ここをすんなり通る方法は下と右を同時に押すだけ。矢印の先まできたら上と右を同時に押せばいい。つまり、いったん変形してから通過する操作をいっぺんにやってるだけ

## 飛行形態時

飛行形態のときには自動照準機能が働かない。ビームは進行方向にしか発射されないため、大量の敵を相手にするときにはロボットにすばやく変形しよう。空中の敵を倒すときや、せまい通路を進むとき以外ではロボット形態で進むようにしたい。飛行形態では空中に停止していることができないため、突如出現した敵への攻撃が必要なときに反応が遅くなるからだ。ましてや自動照準じゃないため、先制攻撃をかけることは不可能にちかい。また、変形完了までには当然いくらか時間がかかることもお忘れなく。シールドを使用していれば別だが、変形中は完全に無防備状態になるので注意してほしい。この飛行形態で進まなければいけない場面で、壁に衝突するたびにロボットに変形されてはイライラする。スムーズに通路を通過するためには、キー操作をおぼえること必要だ。

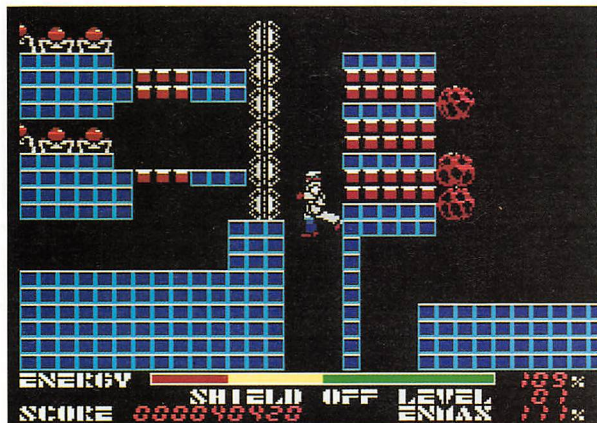
←出たらすぐに変形を！

↑このように1段しかずれてないところは、何もしないでそのまま通過できる。せまい変形不可能なところなので、反対方向を押しても変形しないで、Uターンする

↑ただ直角に曲がるだけなのだが、これが意外とめんどくさい。上と右を同時に押しておかないとなかなかスムーズに曲がれないだろう

↑S字になってるからといって何回もキーを押しなおす必要はない。上と右を押しっぱなしでかんたんに通過できるのだ。これで、少しは移動のイライラも解消できるだろう

## ハマりやすいポイントをピックアップだ

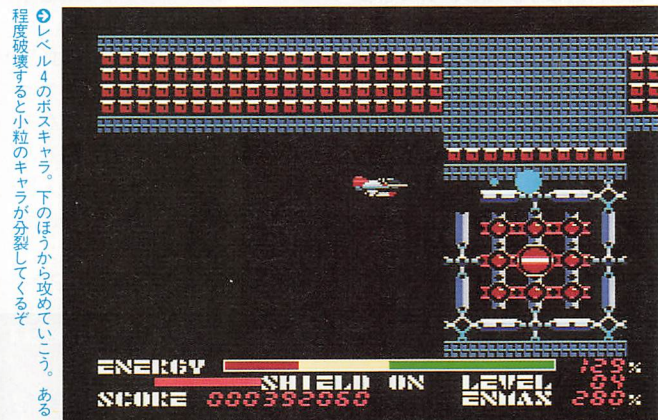
まさに絶体絶命の窮地(きゅうち)に立たされることが何度も出てくる。レベル1でも甘くみていると痛い目にあう。目先の利益にこだわるあまり、敵が多いのに無理してエネルギー回復キャラを倒そうなんて考えると、思わぬダメージを食らってしまうこともある。せっかくエネルギーが回復しても倒す前より少なくなっていては悲しい。

敵キャラが多い場合には、さっさと通り抜けてしまおう。それこそ囲まれたりしたら、たいへんなことになる。また、レベルが高くなるにつれて集団で襲ってくる敵キャラが増える。全10レベルもあるわけだが、最初の難関はレベル3だろう。ここには最初から「MISSILE」が飛び回っていて、容赦なく襲いかかってくる。ここでまともに応戦してはいけない。逃げることも重要なのだ。

次はレベル4。ここは始まってすぐに集団で待ち構えている「BLADEMILL」がイヤらしい。その先へ行くと今度は「MISSILE」が襲ってくるが、ここをいかに少ないダメージでくぐり抜けるかがポイント。始まってすぐに目につく「BAFFIN」は倒しに行かないほうがよい。

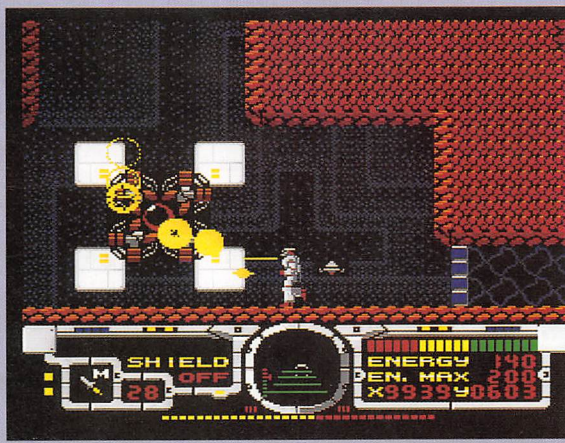
また、デカキャラはコツコツとムダなく確実にビームを命中させるのが倒すコツ！

向こうに見えるキャラは何としても倒したい。この破壊できる壁の上に乗るとダメージを食らってしまう

テグザーの下にある2本の柱は、実は移動するのだ。これは非常に硬いので倒すことは考えないほうがよい

最悪の状態を招いてしまった。ここはレベル2の終盤。ここにきたらすぐに下へにげるといい

レベル4のボスキャラ。下のほうから攻めていこう。ある程度破壊すると小粒のキャラが分裂してくるぞ

## 続編 ファイアーホークもあるぞ！

人気ゲームにはつきものの続編がこの『テグザー』にもある。それが『ファイアーホーク』だ。基本的なことはテグザーと同じで、いくつか新しい要素が加わっているのがウリだ。まず「オプション」の設定ができたこと。今までの「シールド」のほかに誘導ミサイルや時間停止、画面上の敵へ一斉攻撃などができるようになった。また、途中に出てくる仲間たちと会話ができるようになり、そこから情報を得ることが可能となった。動きにもさらに磨きがかかり、マップのバリエーションが豊富になっている。テグザーよりも難易度が落ちているようだ。

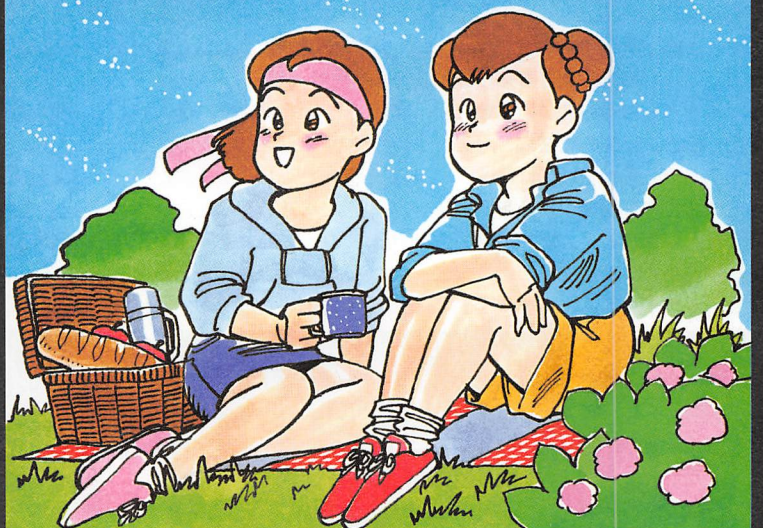
上下の広がりが増えたマップに地表のマップ、FM音源BGMなど、かなり進化した

グラフィックが複雑化した分、動きが若干遅くなったとはいえ、これだけのデカキャラがスムーズに動くさまは圧巻である

※『ファイアーホーク』はディスク2枚組のソフトですが、現在は販売されていません。Mファンの付録ディスクに収録の予定もありません。

CONTENTS



**今月のプレゼント**

今月のゲームプレゼントはなし。テレカは濱田将行、布施賢也、マギー五郎に。賞金はさるもねら、スペードクイーン、不知火よマトモに生きろ、ダンクに送られる。

## ゲームのぞき穴

いまさら説明は不要かもしれないけど念のため。ゲームのウル技を紹介していくコーナー。貴重な情報にはゲームのプレゼントもあるぞ。

### 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史★子供に漢字で命名

生まれた子供に名前をつけるとき、漢字が使えるようになる方法です。

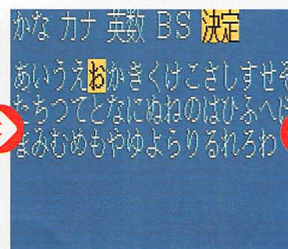
やり方は、名前を入力するときに（Ｆ１）キーを押せばＯＫです。ウィンドウのなかにひらがなの表が出現するので、使いたい漢字を音読みしたときの一音目のひらがな（「北」なら「ホク」と読むので「ほ」）を選択します。今度は漢字がいくつか出現するのでカーソルで選択してください。それのくり返しで名前をつけます。

これらの操作方法は、実は『三国志II』の新君主の名前をつけるときと同じ方法です。ちなみに操作はテンキーの４・６で左右にカーソルを移動し、２・８で漢字の候補を変更させるようになっています。

（京都府／濱田将行・？歳）

手順をくり返していけば、ほらこのように立派な名前がつけられるぞ。やっぱりこの技は、使う国を日本にしてこそ意義のある技だよね

なにはともあれ、まずは子供が生まれないとね

もちろん「ＹＥＳ」と答えよう

〔Ｆ１〕を押すと表が出るんだ

ひらがなを選べば今度は漢字が登場

### ザ・タワー（？）オブ・キャビン★デバッグモード補足

☆先月号で紹介したデバッグモードの使用方法の続きだ。

「メモリ＆シナリオじょうたい」は特に効果なし。「こうはんへ」は、普通すべてのイベントを発見しないとできない『カルトクイズ』ができる状態になる。なかでも「おわりへ」はメニューの「ミニゲーム」と「ドキュメント」が使用可能になる。最後に「デバッグ」はメニューの「ドキュメント」の下にカーソルがいけるようになる。そこは「セーブ」になっていて、どこでもセーブができるぞ。

（新潟県／布施賢也・17歳）

デバッグモードはポーズ中にカーソルを上右下左に入力後、決定キーで出現する

「こうはんへ」中の「おわりへ」を選べばこのようにミニゲームがいつでもできるぞ

# 通り抜けできます

ゲームでわからなくなったらQ係へ。答えを知っている人はかならずハガキに黒ペンなどではっきり書いてA係へ。答えの採用者には掲載号発売日の2〜3か月後に賞金が支払われる。

## ソリッドスネーク

Q タワービルから、ハンググライダーを使って飛びおりたいのですが……。

（秋田県／長岡学・15歳）

Q マルフ博士の金庫の開け方がわかりません。ブローチの変化のさせ方が……。

（東京都／沢井光太・？歳）

A 滋賀県・さるもねら

2月号 SOLID SNAKE の答え

その1 ハンググライダーでとびおりることができないっ！とのことですが…無力化ガスをつかってもだめならタバコをそうびして図のようになるまでまちます 図のようにけむりが上にのぼったらハンググライダーをそうびしてとびおりましょう… するとクレバスをとびこえることができるのでした…ガスでもできると思うけど…

その2 マルフのロッカーのカギが開かないっ！とのことですが…（上とおんなじっ）あんたの推理どおりナターシャのブローチを使うわけです。このブローチをサウナにもっていくとナターシャのロッカーのカギになり逆に冷凍室にもっていくとマルフのロッカーのカギに…なったでしょ。これでめでたしめでたしでロッカーがあくわけです…レーションこおるけど…

おまけ もうないかもしれないけど…SOLID SNAKEを見かけたらぜったいハマるので、その場でかいましょう…
ほら！横にもS.S.にハマった女の子が…って、そんなもんもってちゃあぶないよっ

↑質問の絶えない『ソリッドスネーク』だけど、これでもう大丈夫かな？

## JOKER

Q 最初の村でラウラと酋長のところから、夜が来ないので先に進めません。

（愛知県／UN・？歳）

A 三重県・スペードクイーン

「JOKER」

（2月号のお答え）

夜が来ないって…それ、最初も最初、一番最初じゃない!? ま、いーけど、手順は以下の通りです（ただし最短の方法）

① ラウラと「話す」…酋長が呼んでることを聞く
② 「酋長と話す」…「まあ、何はともあれ今夜だ」
③ ラウラの所で一通りコマンドを終え（新しいメッセージが出なくなるまで）、「白い戦術について聞く」…「痛いんだよなー、あれ」
④ 酋長の所で一通りコマンドを終え、「酋長と話す」を2度…「どうした？心配で眠れんのか？」
⑤ 「休む」というコマンドを選択

以上でクリア。あとはだいたい流れでいけると思いますがわからないことがあれば私スペードクイーンをご指名下さい。

↑美少女ゲームって、なんだかよくわからないところでハマりやすいんだよね

## 軽井沢誘拐案内

Q 第4章の別荘のなかから抜けれません。洞くつのなかでさまよっています。

（栃木県／YSバカ・16歳）

A 群馬県・不知火よ〜

軽井沢誘拐案内（2月号）のお答えです。

第四章をクリアするには、あと3つ持ち物が必要です。まず写真と新聞紙。この2つは別荘の西側の部屋で見つかります（窓をブッ壊して入って下さい）。写真はすぐ見つかるでしょうが新聞紙が…。左上の方をマメに探して下さい。これらをペンションのスケベ親父に見せると重要な情報が得られます。次にクラブの名簿。洞窟の入口から北に進むと①のような所に出ますよね。そしたら西にずんずん進んで下さい。名簿の置いてある小屋の前に出ます。名簿で調べる住所はわかりますよね？（パーティーでなぎさと一緒だったあいつですよ）。一通り終わったら、湖の小島へ行きます。洞窟の入口から東へ進み、②のようになったら南へ2歩、西へ1歩。後はそこにいる爺さん

の言うことに従って下さい。（本当は「爺さん」なんて失礼な呼び方をしてはいかんのですが。）はやくしないとなぎさちゃんの命があぶないですよ。
注：②で北に行くと死にます。　by 不知火よマトモに生きろ

↑このゲームだけファミコンで出ていない。アダルトな内容だったからかな？

## キャッスル・エクセレント

Q 4階の左から2番目の部屋で、騎士が邪魔して左上のエレベーターに乗れない。

（群馬県／堀本大介・14歳）

A 福岡県・ダンク

Castle EXCELLENT のお答え
よくわかる解説

1. まずⓈへ行く。
2. ①をⒶに運ぶ。
3. ②をⒷへ。
4. ③をⒸへ。
5. ⒸをⒹへ。
6. ⒷをⒺへ。
7. ⒶをⒻへ。
8. Ⓓ、Ⓔ、Ⓕの順に左へ1つずつ移動させる。
9. 8をくり返す。
10. ⒹとⒺがⒼⒽの場所にきた時、ⒻはⒷの位置にあるはず。
11. 10の場合、Ⓕを1度右のエレベーターに落とし、これをⒹの下の位置へ運ぶ。ちⒺの1つ右の位置
12. 8の要領でⒼⒽからⒾⒿまで運び、後は左上のエレベーターに乗るだけ
13. この後も、数々の難関が待ち受けているが、あきらめずにガンバレ!!
14. この面でのポイントは、2,8,11の部分です。

by ダンク

↑最近はこういった単純操作のアクションパズルも見かけなくなったなぁ

## あじのわたしにきくか？

Q 『ピラミッドソーサリアン』の最終章で、「宝物のカギ」が黒い泉で見つからない。
A 絶対ある。気合入れて探せ。
Q 『ソーサリアン』で「DRAGON SLAYER」の魔法が作れない。
A それはメガドラ版だけにしかない。ちなみに作り方は「NOILA-TEM」と同じ。
Q 『ガリウスの迷宮』の2面で水があって進めない。
A かざり人形が必要。スタート地点から左上の面である壁を何回も突くと人形が入手できるぞ。今回はここまで。

↑最後に「サイコワールド」最終ボスひとこと解答。アイテム全部使って攻撃！

## 教えてください！ お願いします!!

Q 『抜忍伝説』の「幻妖斎」で、三聖竜を仲間にしたあと、四鬼に出会ったのですが、凍結行を得るために四鬼に手足をあげたらGAME OVERになっちゃうし、あげなかったら消えてしまいます。どうしたらいいのでしょうか。もう3年にもなります。

（神奈川県／竹内実・？歳）

Q 『サーク・ガゼルの塔』の風の間の、転移の宝玉が入った宝箱の、少し上のほうに立っている石像のいう『導きの像』というのはどこにあるのですか。

（福島県／石川孝夫・12歳）

Q 『スーパーピンクソックス・まなみのどこまでイクの？』でタンタンメンが手に入りません。珍宝軒は閉まっているし、すし屋のねーちゃんには追い出されるして、こまり果てています。

（宮城県／今野義徳・？歳）

Q 『シュヴァルツシルト』で最初の反乱軍を鎮圧することはかんたんにできるのですが、次のバディ共和国にどうしても歯がたちません。自分ではそんなにまずいやり方をしているとは思えないのですが……。

（滋賀県／村岸毅・？歳）

Q 『不思議の国のアリス』です。日本語ではホールから出られず、英語ではウサギの家から出られずこまっています。どうか私を助けてください。

（石川県／坂野紀子・14歳）

☆うわ〜、これっていったい何年前のソフトなんだぁ〜。

Q ROM版の『トリトーン』の（スーパーではないほうです）王冠が手に入りません。そのためか、ビッグドラゴン（ペイ＝バルーサ？）が倒せません。ちなみにレベル最大、王冠以外のアイテムはすべて持っています。テープ版の城から一度出る、という方法はやってみましたがダメでした。

（広島県／田口博規・19歳）

☆最後にもうひとつ。2月号で募集したなかで、『刑事大打撃〜』の解答が送られてこなかった。そこでもう一度募集するのでよろしく頼むぜ。

Q 『刑事大打撃・社長令嬢誘拐事件』でラストのリュウガカイの本部のなかで、マップがわからないばかりでなく、組長（ボス）に勝てません。だれかマップと勝つ方法を知っている人がいたら教えてください！

（千葉県／河内木綿・？歳）

↑『抜忍伝説』の幻妖斎。この顔、この髪型、凍結行。どこかでお会いしたような

↑『サーク2.5』ともいうべき『ガゼル』だが、『3』もMSXでやりたいね

↑美少女アルバムのアンケートでは1番人気だったまなみ。再び会えるのはいつ？

## 新コーナー タイトル未定

**ちえ熱さんと僕**　僕は、ちえ熱さんと話したことがあります。質問電話でです。「ちえ熱あっちゃん（以前ファンダムにあった記事）」からだんだん活躍していって好きでしたが、声が聞けてうれしい。そのうえ、ちえ熱さんの手紙ももっています。あと、92年のAVフォーラム8月号でも、P・S・ささやさんに「シゲルのホモダッチ！」といわれるなんてことはないでしょうね？（石川県　浦川貴博・17歳）☆なんかアブないお便りだなぁ。ジェラシー感じて、夜道でシゲルを刺さないでね。確かにあの2人って仲がいいけどね……。う〜む。

つぎは歴史の散歩道・最終回!?→

## 新コーナータイトル未定

Orcさんへ　やっぱりうれしいですよね。セーラームーンの延長。最高ですよ。3枚目のCDも買ったし、ビデオも出たし。いいですよセーラームーン。これからも末永くやってもらいたいです。大好きですから、あのアニメ(以下この話続く)。話はかわってBコロン、毎回楽しんで読んでいます。Orcさんのコメント、大いに気に入っています。2月号は初めからマリーベルだし(以下アニメ話続く)……。自分にとっちゃあ自分の話がわかってくれる人がいる、と幸せになりますよ。本当にありがたい。尊敬しちゃいますよ(以下再び続く)。これからもアニメでがんばってください。応援します。(宮城県/16歳)☆まあこんなファンもいますよと。

# 歴史の散歩道　自作SLGのススメ

突然だが、諸々の事情によりこのコーナーも今回が最終回。じゃあいったい、このプロジェクトはどうなってしまうんだろうか

## 今回はボードSLG部門の発表なのだ

リードを読んで、アレっと思ったキミ、そうなのだ、歴史の散歩道は今回が最終回なのだ。

でもこのカードおよびボードSLG制作プロジェクトそのものはなくなるワケではない(発表の場が変わるだけ)ので安心してほしい。

というわけで今回はボードSLG部門の優秀作品の発表だ。

なお、今回も引き続き、ノミネートされたカード・ボードSLGを実際にプレイしてみて評価するテストプレイヤーを募集する。このテストプレイによってどの作品をゲーム化するか決めるるので結構重要な役どころ。

応募要項は右のとおりなので、興味ある人はぜひとも協力してほしいな。

### テストプレイヤー募集！

ノミネート作品を実際にテストプレイして審査する、3～5人程度のグループを大募集！

仕事内容は、編集部からノミネートされた作品の説明書を郵送するので、それをもとにゲームを自作し、プレイして、そのシステム・バランスについて意見・感想および問題点などをレポートにまとめて返送するというもの。

報酬は基本的になしだが、完成したゲームは本誌に掲載し、そのときに名前を載せるのでよろしく。

希望者は代表者の住所・氏名・年齢・電話番号を明記して十字軍「自作SLGのススメ・テストプレイヤー募集」係まで応募のこと。

キミの協力を待っている！

## それでは、ノミネート作品の発表！

思ったより応募の多かったカードSLG部門にくらべて、よりゲームデザインが難しいと思われるボードSLG部門はやっぱりというか予想どおりというか、応募数がすくなかった。

そのため、評価していてもあまりこれといったものがなかったのだが、その中でひときわ群を抜いていたのが、岡山県・足指コオル(本名がどこにも書いてなかったぞ)クンの作品。なんといっても実際に自分でボードゲームを作って送ってきたのだからスゴイ。そのパワーに脱帽して文句なし。そして唯一のノミネートとなった。

右にスペックをカンタンに紹介しているので参考にしてみてほしい。

### 岡山県・足指コオル

| | |
|---|---|
| プレイ人数 | 2～5人 |
| 使用アイテム | 国マップ1枚・カード120枚(武将・ダメージ・イベント・特殊)・武将ユニット40個・旗18本・ダイス2個 |
| ゲームの目的(勝利条件) | 1　全10州の統一<br>2　一定ターン終了時の国力を競う |
| システム | <イベントフェイズ><br>ダイスを振り、目によってイベント・特殊カードをひく<br><内政フェイズ><br>州ごとに順番がまわり、武将移動・疲労回復(戦争で受けたダメージカードを取りのぞく)・戦争の内政命令の中から行動を選択。戦争を選ぶと戦争フェイズへ、それ以外なら次の州に順が移る。<br><戦争フェイズ><br>はじめに陣形を設定。次いで一騎討ちの後、通常戦に移る。武将1人ごとに、通常攻撃・疲労回復・計略・交替・退却の戦闘命令の中から行動を選択。これをどちらかが相手を全員負かすか退却させるまでくり返す。 |
| 編集部コメント | コンピュータ版の三国志IIをベースに天下統一のエッセンスを加えてボード化したようなゲーム。戦争をメインにして展開をスピーディーにしているところがマル。<br>●ファジーの独断と偏見によるシステム評価(10段階)<br>アイデア度7　お手軽度7　リアル度6 |

⊕これが足指クン自作のボードSLG。カードやユニット・旗などのアイテム類もちゃんとそろっていてスバラシイ

### 今月のおはがき ～オレにもいわせろ～

■三国志・これが決定版
(今回のお題「魏の智将」)

| | 統 | 武 | 政 | 智 | 魅 |
|---|---|---|---|---|---|
| 荀彧 | 87 | 34 | 99 | 97 | 81 |
| | 75 | 27 | 94 | 96 | 88 |
| | 54 | 27 | 98 | 93 | 87 |
| 郭嘉 | 35 | 21 | 91 | 99 | 92 |
| | 73 | 30 | 93 | 92 | 85 |
| | 42 | 36 | 94 | 93 | 82 |
| 程昱 | 91 | 65 | 95 | 98 | 75 |
| | 65 | 26 | 92 | 84 | 73 |
| | 79 | 23 | 77 | 92 | 74 |
| 賈詡 | 45 | 22 | 92 | 100 | 25 |
| | 62 | 54 | 90 | 95 | 60 |
| | 74 | 13 | 99 | 97 | 67 |

(上段・中谷稔クン、中段・ニケーア伯ミカエルクン、下段・M4シャーマン山本日向守クン)

☆魏(曹操陣営)を代表する4人の智将について、代表して3人の意見を載せてみた。キミは誰を支持するかな？　ほかに、鵷雛の士クンの意見はよくできていたけど、細かすぎて書けなかった。ゴメン。

### まとめ

誌面刷新にともない、3年近くの歴史を誇ったこの「歴史の散歩道」も今回で幕を閉じる。今までこのコーナーを支持してくれたみんな、どうもありがとう。

ファジーが想い出深いことといえば、武将風雲録の一騎討ちトーナメントかな。1000通をこえる応募ハガキにウレシイ悲鳴をあげたっけ。それに、今月のおはがきのイラスト投稿が大変盛りあがったのもウレシかった。稲泉知・惟宗竜胆・孫武クンをはじめ、投稿してくれたみんなには感謝感激の思いでいっぱい。

なお、ポイントについては今回限りとなるので、上位者は精算してプレゼントと交換してちょうだい。また、プレゼントがまだ届いてない人は面倒でも、十字軍「歴史の散歩道・プレゼント」係(係のあて先を正確に書いて！)まで希望品目を明記して連絡してほしい。住所・氏名も忘れないで！

# 新コーナー予告編 SLGパラダイス

## 残念ながら、

歴史の散歩道は終わってしまったが、MファンにSLGのページがなくなるわけではない／

次号からSLGのことをすべて網羅した新コーナーがはじまるのだ。その名も「SLGパラダイス」。やや安直なネーミングだが、いろいろ考えた末のことなのであまり気にしないように。要は名より実、新企画満載のSLG野郎が泣いてよろこぶページなのだ。では、実際どんなことをやるかというと……。

### 連載読者参加イベント「SLGグランプリ」

メイン企画その１として、今までやっていた読者参加イベントを毎回おこなう。それぞれテーマを決めて、記録を競うのは今までと一緒。違うのは、それが１回限りのものではなく、毎回の順位および記録に応じてポイントを与え、F１のワールドグランプリのように数回のイベントにわたる合計ポイントで最終的な順位を競うのだ。

規模が大きくなったぶん、賞品も今までよりビッグなものを用意しているぞ。

まずは、次号の第１回は元朝秘史を題材にしたイベント参加募集をおこなうので乞うご期待／

### 投稿SLGリプレイ「わたしの場合」

SLGには決まりきった展開がなく、プレイする人によって十人十色のドラマが生まれる。そんな、自分だけのドラマをみんなに発表する場がコレ。

キミがゲームをプレイしてたどった軌跡を、手書きの場合は400字詰め原稿用紙に３枚以内、ワープロの場合は15字×70行以内にまとめて、ゲーム名を明記して応募のこと。分量的にプレイ全体のことを描くには無理があるので、一部分のエピソードだけでかまわない。なるべく説明的な文章じゃなく、小説風など読み物としてオモシロイものを心がけてちょうだい。

### SLGなんでも言いたい放題「みんな聞いて聞いて」

今までの「今月のおはがき」内のオレにもいわせろ・私のお気に入りなどを統合・拡充して、新しく読者のおたよりを紹介するコーナーを作る。

基本的にSLGに関連することならどんな内容でもアリ。ゲームに対する意見・感想・質問、キャラクタに対する思い入れ、はたまた右の仲間募集のように読者間の伝言板がわりに使ってもらってもかまわない。

とまあ、能書きをくだくだ並べてみたけど、カンタンにいってしまえば、自分の思ってることをどんどんおしゃべりしちゃおうというワケ。オモシロければ何だって許される（？）のだ。

**例えば、こんなのもアリ**

三国志の同人誌をつくるにあたり、
同志を急募いたします！
魏呉蜀どの国のファンの方でもOK！！
年齢性別不問ですが
お金の問題がさけて
通れませんので
まずは62円切
手を同封の上
下記にお問い
あわせ下さい
まってまーす！！
By 隨神紀子 & 孫興人！！
〆切は今月末日
〒432 静岡県浜松市
布橋1丁目10-15 永井紀子まで

←こういうのやってほしかったんだよね。完成のあかつきにはファジーにも1冊ちょうだいね

### そしてもちろん「イラストコーナー」も

人気のイラストコーナーももちろん健在／　今までは歴史モノのイラストが多かったけど、今度からはSLG関連なら何でもOK。下のようにシリアスありキレイなのありカワイイのありのバラエティに富んだ構成にしていきたい。

また、イラストバトルと銘うって、投稿者の出身地別の地域対抗なんてのもやってみたいな。

↑迫力があってカッコイイぞ。（橋本直敏クン）

↑色使いがキレイ。腕をあげたね。（沙羅双樹クン）

↑カワイイので載せた。（北平太守・公孫松クン）

### そのほかにも、……というわけで、

SLG関連の歴史本・資料などを紹介する「今月の一冊」、歴史上のさまざまなことがらを紹介するお勉強のコラム「歴史の小部屋」、テレカのあたる懸賞クイズなどいろいろな企画を考えている。オモシロそうなことなら何でもやってみようと思うので、このほかにもやってほしいコーナーがあったらアイデアを送ってちょうだい。

次号より連載開始のこの「SLGパラダイス」（略して「Sパラ」）、どうかひとつよろしくお願いしたい。みんなの投稿で成り立つコーナーなので熱のこもった、および力の入ったおたよりを首をキリンにして待っているぞ／

なお、原稿執筆は引き続きファジーが担当。はげましのおたよりも待ってるぞ（オイオイ）。

すべてのあて先は
MSX・FANゲーム十字軍
「SLGパラダイス○○○（それぞれのコーナー）」係まで

## 新コーナータイトル未定

ぱおぱおさんの努力　「いーしょーくー情報」が終わってしまいましたね。残念な気もしますが、これで気楽にMファンを読むことができます。というのは「今度こそ新情報が……」という期待を胸にひめて読んでいても、ぱおぱおさんの「すまん」というのを見るたびにガッカリしていたから……。けれど、ぱおぱおさんの努力はよくわかったし、大変だったと思います。そこで一言。「大変なら、移植なんてヤメちまえ！　他の機種に移植させたくなるようなオリジナルゲームを作れ！（メーカーへ）」（広島県／真栄博文・19歳）☆『ロットロット』なんて、ファンダムからアーケード、ファミコンへ移植されたんだぞ。戦え投稿者たちよ！

# 読者対抗マルチプレイ

大会でライバルたちを一歩も二歩もリードするために、ぜひともおさえておきたいポイントをQ&A方式で解説するぞ！

## 第3回大会の開催日が変更！

申しわけないのだがつごうにより大会の開催日が1週間早まった。そこで15日までしめ切りを延ばして参加希望の申しこみを受けつけるので、これで参加が可能になった人がいるなら、すぐ郵便局へ走ろう！　詳しい応募要項は右を参照のこと。

それでは今回は、大会直前の最後の勉強として、戦略ポイントについて研究してみよう。

### まだ間に合う 参加プレイヤー募集

変更して3月21日(日)8時半より、東京新橋・徳間書店インターメディア社屋内にておこなわれる第3回8時間耐久マルチプレイ・元朝秘史大会の参加者を追加延長大募集！　応募方法は、

●B5用紙に、3×4cm大の顔写真またはイラストに加え①氏名②住所③電話番号④職業⑤年齢⑥性別⑦元朝秘史プレイ歴⑧ソフト所有の有無(ない場合は貸し出し希望メディアも)を記入した応募用紙

●自分のプロフィールに関するなるべく詳しいレポート

●大会参加に対する、親権者の同意書と許可印(20歳未満のみ)

以上のものをすべて同封して、ゲーム十字軍「第3回8耐マルチ参加希望」係まで、封書で応募のこと。しめ切りは3月15日必着。

## 戦略ポイントQ&A

Q　ズバリ、どのキャラクタがイチバン有利でしょうか？

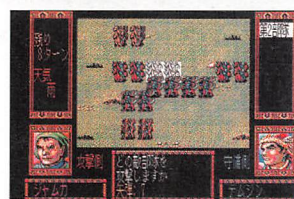
A　そんなの自分で考えなさい、といいたいところだけど、せっかくだからすこし考えてみよう。

例えば、2国のジャムカは人材的に、9国のダヤン・ハーンは経済・軍事的に有利だが、地理的に見て他の3人のプレイヤーから囲まれる恐れがある。4国トオリル・ハーンと5国のテムジンには地の利があるが、4国は人材に、5国は軍事力に弱点を抱えている。

プレイヤー国4か国に対し、プレイヤー行動可能エリアは9か国だけ。プレイ国を選ぶにあたって地利的条件も見逃せない

実際のところどれも一長一短で、プレイヤーがどういう戦略をとるかによって選ぶキャラクタも変わってくるのでは？

Q　今回のプレイにおいてとくに注意する点は？

A　直接コマンド入力できる国は本国のみなので、他の直轄地とどう連携をとるかが勝負のカギになるだろうね。

プレイオフの戦闘は純粋に戦術テクニックだけが勝負。各部隊をうまく使いこなせ

Q　国数が同数の場合は戦闘で勝負をつけるそうですが、そのときのポイントは？

A　両軍ともに蒙古騎兵3部隊、狩猟騎兵1部隊の計4部隊同士の戦いだが、地形・訓練度・武装度・将軍能力はすべて同じになるので、勝敗をわけるのはプレイヤーの戦術テクニックになる。やはり狩猟騎兵の生かし方がポイントかな。

## みんな仲良くマルチプレイ

●僕がマルチプレイ(三国志II)をするときは、武将や国データのパラメータを書き換えてオリジナルシナリオを作って遊んでいます。

君主の名前も吉田・渡辺・加藤といったようにプレイヤー自身の名前にしているのでより思い入れ多くプレイできます。

(岐阜県・吉田孝明クン)

☆自分だけ強くしてたりして。

●学校の部室のパソコンでマルチしてます。たまに部員の中の女の子もプレイするのですが、すぐ文句をいうのでゲームになりません。なんとかいってやってください。

(神奈川県・布施俊英クン)

☆多少のワガママは許してあげて女の子にもマルチを普及させよう。

●ファジーさんに質問です。マルチプレイに向いているゲームとしてどんなのがありますか？

(埼玉県・浅野洋クン)

☆マルチプレイをするゲームとしてはあまり複雑でなくて時間のかからないものがいい。光栄でいうなら今回の元朝秘史や水滸伝、他に大戦略IIや銀英伝IIの対戦プレイなんてのもいいんじゃないかな。

## 業務連絡

実をいうと、この読者対抗マルチプレイもこうして独立したコーナーとしてお伝えするのもこれが最後となる予定(まだ流動的要素はあるのだが)。今後は前述の新コーナー「SLGパラダイス」内で第3回大会の模様をレポートしていくことになると思う。今まで応援してくれたみんな、どうもありがとう。ページが変わってもマルチプレイの灯は消えないので、これからも応援してほしい。

さて、今大会はゲーム終了時に複数プレイヤーの国数が同数だった場合のプレイオフに、戦闘で勝負をつけるという新ルールを導入したが、この戦闘だけを取りだして、純粋な戦術テクニックの優劣を競う「戦術王コンテスト」なんてのもオモシロイなと思う。

これだと、マルチプレイほど時間もかからないので手軽だし、加えてトーナメントにすれば多人数が大会に参加できるしね。どう、戦闘のプロを自認するキミ、プレイしてみたくなったでしょ？

機会があったら、やってみたいと思う。

## 新コーナータイトル未定

ニセモノ？　どうやらうちにあるGTはニセモノらしいのです。パナソニックのマークがスペースキーの下に書いていないし、2月号のGTフォーラムにあった「／」キーのところに穴がないし、ネジ回しが入るすきまがありません。それにイジェクトを押してもディスクが出てこないし、うちにある2割のゲームが立ち上がりません。漢字BASICも3分ぐらい使うとリセットがかかってしまいます。ちゃんとした店で定価で買ったのに……。(長野県／佐藤芳孝・16歳)☆これホントの話!?　香港や台湾でファミコンを買うと、こういうのがあるとはきいたことがあるけど、まさかターボRにかぎってそんな、ねえ。

# ゲーム私説博物誌

発売された数多くのゲームのなかから「あれは良かったよなぁ」というものを紹介するコーナー。ゲームへの熱い思いを書いて送ろう。採用者にはブランクディスクやソフトをプレゼントする。

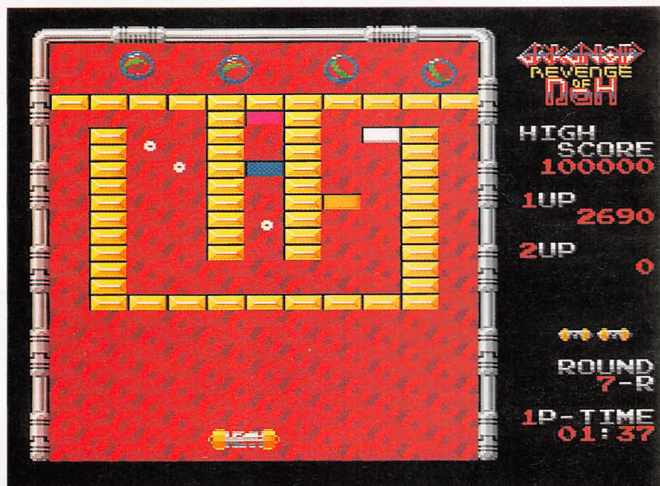
## 名作ブロック崩しの続編
# アルカノイドⅡ

華やかな画面と音楽のゲームが多いなか、逆にシンプルさで大ヒットした前作。そのおもしろさを追究した続編がこれ。移植となるMSX版は、専用コントローラーで楽しさ倍増。

タイトル画面。DOHとは前作のラスボス。モアイみたいなやつ。そいつの復活

ニデコ1988年

| 媒体 | MEGA ROM |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | テープ |
| 価格 | 6,800円 |

※専用コントローラーつき

## パドルコントローラーがゲームを100倍盛り上げた

システム・グラフィック・音楽の3拍子そろったゲームというと、『グラディウス』や『ソーサリアン』といった派手なものが思い浮かぶけれど、『アルカノイド』も3拍子そろった名作だった。

あの「ブロック崩し」というシンプルかつ単純なゲームに、無機質な画面と効果音は不思議としっくりくる。(のちに登場する『テトリス』にもこの感覚は共通)。よくゲームデザインさえしっかりしていれば絵も音もいらない、といわれる。しかし『アルカノイド』は、絵と音も、やはり大事な要素であることを再認識させる。ブロック崩しのリメイクはその後乱発するが、ヒット作は生まれていない。開発元タイトーのセンスの良さは事実が証明している。

『アルカノイド』はゲーセン、ファミコン、MSXで発売されていきヒットを続ける。そこですぐに登場した続編が本作。前作の良さを崩さないようにという配慮から、変更点はあまりなく大きなミスのある続編ではなかった。しかし変化に乏しかったことが逆に、前作の人気の低下を食い止めることもできなかったようで、ゲーセンでも移植でも、目立たず消えていった。

しかし今こうしてゲームを見直したとき、古くささもなく自然にプレイできる。特にボリューム式のコントローラーによるアナログ操作は今でも新鮮で、攻撃場所を覚えて攻略していく最近のシューティングゲームにはない感動が体験できるぞ。

特定のブロックを破壊して出るアイテムを取ってパワーアップする。種類も多いぞ

全32面中にはボスも出現、ゲームを盛り上げる。幾何学的な形のザコも美しい

面には名前がついている。ブロックの配置もさまざまで、エディットもできる

## このコーナーは読者の投稿によって構成されるのだ

最近、キャラコンや「ユーザーの主張」などで、みんな好きなゲームが十人十色に存在していることをあらためて知った。歴史に残る名ゲーム、個性が光る迷ゲームは、MSXには意外とたくさんあるんだよね。

そんな昔ハマったお気に入りゲームを無差別に紹介していこうというコーナーが、今回突然出現したこのページなんだ。「アレがよかった」「アソコにホレた」という読者の声を、まとめてココで語ってしまおうというわけ。つまりゲームを語るのは投稿される手紙なんだ! (とりあえず第1回なので、今回は私が個人的にゲームを紹介した)

ホントは自由に好きなゲームについて語ってほしいんだけれど、とりあえず様子をみるということで、今回お題として『グラディウス(ネメシスでも可)』、もしくは『ザナック(ただしMSX1対応版のほう)』についての感想を募集する。

どうしてもほかのゲームを語りたい読者もいるだろう。そこで自由部門として、一応どんなゲームの感想も受けつけているからね。

次回採用者から2名に、今回紹介した『アルカノイドⅡ』のソフト(新品)をプレゼントだ!

ここで盛り上がったゲームがTAKERUに……なんてことになったら最高なんだけど、まあとにかくまずは手紙を待っているのでよろしくお願いしますぜ。

(十字軍担当・YADAYO)

### 今回募集するゲームはこれ

**●グラディウス(ネメシス)**

MSX初の1メガカートリッジ。長いレーザーやオリジナル面は素晴らしいデキ

**●ザナック(MSX1版)**

制作はコンパイル。多彩な武器と高速スクロールがウリ。『アレスタ』の原点

### 新コーナー タイトル未定

読者のみんなへ　いつの間にか十字軍をほとんど全部担当することになったYADAYOだ。それでびっくり、投稿者が減少ぎみなんだ。特にこの欄外。なんと「新コーナー・タイトル未定」の投稿者数はハッキリいって定員割れを起こしている。実は「歌を詠む会」もけっこうヤバい。人気がないならやめるぞ。続けてほしいならハガキを出すのだ。また、欄外でやるホントの新コーナーも募集する。でも欄外の採用者にはなにもプレゼントはない。例外として「今月のお題」イラスト採用者にはテレカをあげている。知ってた? 休刊を恐れているヒマはない。雑誌は読者が盛り上げるんだ。ファイヤーだ。アイスだ。ばよえーんだ。

つぎはキャラコンのベスト5発表→

# 桃色図鑑 MSX人気キャラ・コンテスト結果発表!

**予想以上に票が割れたけど、やはり強力なキャラはちゃんと勝ち残ったぞ!**

歌を詠む会

今月のお題は「な」。●なんとまあ M・FANついに 6周年 在野に下がって 2年4か月(兵庫県/松下英敏・16歳)●なにくそと 冬の時代を 耐え忍ぶ 我らが不死鳥 MSX(新潟県/蒲公英・?歳)●「なんでやねん!」 ツッコミいれて ほしいけど 東京人には 期待できない(京都府/PP」M・18歳)●なぜなんだ MSX 好きなのに いなくなってく ソフトメーカー(千葉県/マギー五郎・18歳)●夏が来て 夏が終われば 秋が来る だけど心じゃ 年中春だよ(福岡県/魔術師アゲイン・18歳)☆というわけで、さらなる投稿量を期待して今回はおしまい。次号は「さ」。イラスト・マギー五郎

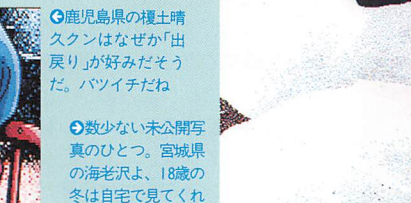
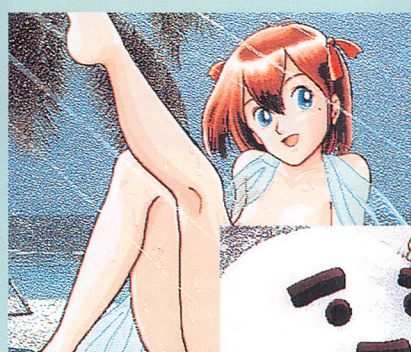
1月号で募集した「MSX人気キャラ・コンテスト」、ついに集計結果が出たぞ。はじめは応募数が少なくてどうしようかと思ったが、年明けには多くのハガキが届き、こうしてマトモに発表できるようになった。で、結果は次のとおり。予想どおりというか、やっぱり人気ゲーム(のヒロイン)=人気キャラの公式は、ほとんど見事に当てはまったようだ。「ああ、やっぱりあのキャラに投票したのはボクだけかぁ」というタメ息も聞こえてきそうだが、それについてはのちほど……。

## 1位 娘

**60POINTS プリンセスメーカー**

堂々1位に輝いたのは、人気ゲーム1位をバク進中の『プリメ』の主人公だ。思えば、これほどひとつのキャラの魅力だけをアピールしたゲームはほかになかったのではないか。直接愛情をそそぎこむキャラなだけに、思い入れもひとしおなのだろう。ゲーム中の見どころも多く、「一番印象に残るシーン」も十人十色だった。

↑北海道の山本仁クンが選んだシーンは「運命の日の前日」。なにかグッとくる場面だ

→「うさぎ」の人形!? 実は彼「横山智佐」に1票入れてきた。(大阪府/CHIKIMA・18歳)

↑茨城県の牧島秀行クンほか多数の応募があった「オープニング」。声がかなり恥ずかしいけどいい

←まるで「天女と羽衣」というカンジのバカンスの名場面。まぶしい日差し、まぶしいおスガタ♡

←鹿児島県の榎土晴久クンはなぜか「出戻り」が好みだそうだ。バツイチだね

→数少ない未公開写真のひとつ。宮城県の海老沢よ、18歳の冬は自宅で見てくれ

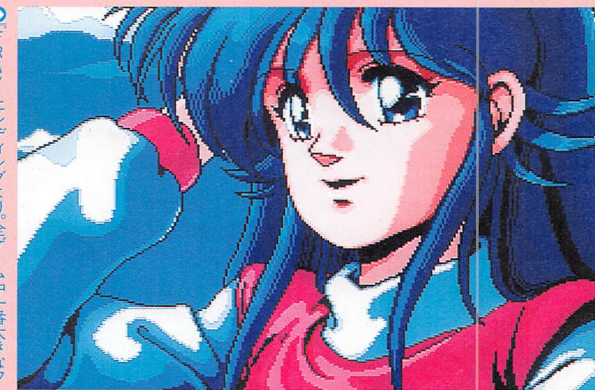
## 同率1位 フレイア・ジェルバーン

**60POINTS サーク・シリーズ**

MSXにキャビンここにあり。『プリメ』と、なんと同率1位になっちゃったのが『キャビパニ』で人気再燃のフレイちゃん。彼女の数ある出演作のなかでも、やっぱりMSXオリジナルで発売された『FRAY』が人気みたい。主役だし。フレイにしろ、3位のリリアにしろ、片想いでもけなげに愛をつらぬきとおす女の子は人気が高いのかな。

↑『サーク』のエンディングより。まだ幼さが残る普通の女の子?

←サーフィンフレイは人気が高かった。(兵庫県/炎の赤い騎士・18歳)

→『FRAY』エンディングより。全ゲーム中一番大きなフレイの画面。やっぱり末永さんのフレイが一番よい

←『サークII』のエンディング。戦いは始まってしまった

←少なくともキャラコンではフレイの圧勝だったぞ?

オープニングは前回載せたので、今回はエンディングから彼女のほほえみを紹介してみたよ

## 3位 リリア

55POINTS イースII

これ1本にしか登場していないにもかかわらず、1位の2人と最後まで競い合ったのがリリアだ。思えばゲームの本当のヒロインはフィーナなのに、ビジュアルシーンはリリアばっかり。主役のアドルより多い。制作者の思い入れが強いんだろうな。オープニングの、当時はまだ珍しかったアニメビジュアルに人気が集中していた。

リリア初登場のカット。ふり向くアニメーションに当時はハッとしたもんだ

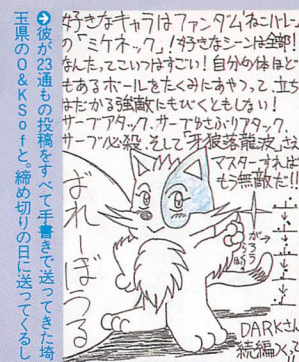
アドルとの再会。しかし彼女はまもなく見捨てられて「III」が始まるのだ

私の友人はリリアに薬を渡さずにクリアしたヒドイ男。でもちゃんと生きてたって。(大阪府/麗亜・17歳)

## 集計を終えて……

こうして結果をみると、まあ順当かなというところでしょうか。やっぱりキャビンは強かった。約束どおり1位を指名してくれた人のなかから、オールアレンジ曲で魅力倍増の『プリンセスメーカー』のCDをNECアベニューより、前出の海老沢クン、榎土クン、新潟県・大山圭一クンにプレゼント。もはや貴重かもしれない『サークII&FRAY(これがイイんだ)』のCDをデータム・ポリスターより愛知県・中島雅人クンにプレゼントだ。さらにビッツーより『クインプル』のROMを、これは! という人、数名に送っておく。期待しててね。

でも決まってしまった。ちなみにラトクには4票も集まったぞ。(愛知県/かたねゆう・18歳)

ビッツーの『クインプル』。2人同時プレイのアクションパズルだ。これをプレゼントしちゃう

## 4位 ミケネック

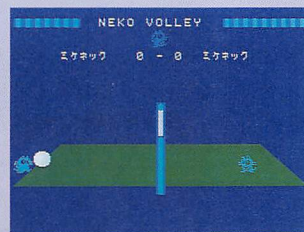
26POINTS ねこバレー

だれもがエ〜ッ! と驚いただろう。それもそのはず、たった2人での応募。1人が3通、もう1人が23通! ゲームは去年の8月号ファンダム作品。夏のイベントで盛り上がった名作だ。プロコレ4に収録されているから買ってね!

好きなキャラはファンダム「ねこバレー」の「ミケネック」! 好きなシーンは全部! なんたってこいつはすごい! 自分の体ほどもあるボールをたくみにあやつって、立ちはだかる強敵にもびくともしない! サーブアタック、サーブふりアタック、サーブ必殺、そして「牙狼落龍波」さえマスターすればもう無敵だ!! ずれーぼうる DARKさん続編つくって!!

彼が23通もの投稿をすべて手書きで送ってきた埼玉県のO&KSofと。締め切りの日に送ってくるし

彼がミケネックだ。なぜほかの5匹ではなく彼なんだ?

作者のDARKもこれで続編を作る気になる!?

## 5位 ぼく

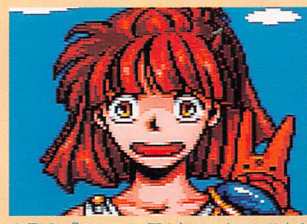
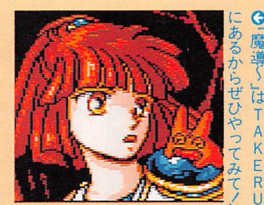
25POINTS 魔導物語シリーズ

5位はコンパイルの迷ヒロイン『魔導〜』の主人公。実はPC-98版にはアルル・ナジャという名がついているんだけど、MSX版には名前がないのであえてこうした。ゲームの出来もMSXが上だしぃ。

最近は『ぷよぷよ』再人気で、すっかり有名人。ディフォルメしなくてもカワイイ

『魔導〜』ゲーム画面。かわいいなぁ。カーバンクルは寝てるし

このゲーム、ホントよくしゃべるぞ(東京都/マサ斎藤・?歳)

あれま、壁にぶつかってしまった。こりゃオドロキもものき……

『魔導〜』はTAKERUにあるからぜひやってみて!

## 本番はこれから? 次回、群雄割拠編!

実は、みんなも想像してたかもしれないけれど、このキャラコンは票が割れまくっていた。1票しか応募のないキャラは数十種類にもおよぶ。しかし結局、私の思惑はそれら1票のほうにどれだけヘンなのが送られてくるのかだったのだ! よって次回はそんなキャラを大特集。ホントは今回まとめて紹介したかったんだけれど、とても写真が入りきらなかったのだ。「ポポロン」も「あぶない水着」も大紹介するのでお楽しみ!!

最後に1枚だけ紹介。微妙な使用用途のちがいがよくわかるね(宮城県/Poyoyon・18歳)

### 投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技をみつけたらここへ。②通り抜けできま。→ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ、答えを知っている人は「A」係まで。③SLGパラダイス!→SLGに関することはこちらまで。イラストも受付中。④歌を詠む会→五・七・五・七・七の和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしく。⑤新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、ディスク(3枚)のいずれかをプレゼント(②の「Q」と③④の歌⑤はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

第7回

# Princess Maker Club

## プリメ倶楽部

もうすっかり春になっちゃって、こないだまでの寒さはどこへいったという感じだね。4月、5月は何かと新しいことが起こるイベントの月だと思いませんか？　そう思うとワクワクする時期だ。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

| 媒体 | 2DD×7 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | PAC/ディスク |
| 価格 | 14,800円 |

要、漢字ROM　マウス対応
ターボRの高速モードに対応

# 祝！プリメ・マルチ

寒〜い1月下旬、大会参加者を決定し、それぞれに必要事項を書き込んでもらうシートを作って郵送した。

選ばれた8人は応募総数146通の中から決定された勇士だ。ちなみに気になる女性からの応募は15通、約1割だった。選考は完全に抽選にしようかと考えたんだけど、受験生にとってこの時期はまずいだろうということで今回は除外させてもらったんだ。悪く思わないでね。落ちた理由にされたらシャレになんないでしょ。

受験生と思われる人を除外したら、なんと選考対象が110人になっちゃった。おいおい、そんなにヒマだったのか？　応募してくれたのはうれしいけど、これじゃあちょっと……。

そんなこんなで、いよいよ開始となったマルチプレイだが、まったく問題点がないわけではない。その大きな原因は承知のように実際に本人がプレイできないことだ。これをいかに克服しようか悩んだ。そこで、下のような特別ルールを採用することになった。

## マルチプレイ大会ルール

最大の問題はどう考えても実際にプレイしてもらうわけにはいかないということ。未経験者にどの程度、臨場感を伝えきれるかがポイントになった。

それには手抜きをするわけじゃないが、Mファンの記事を見てもらうのがてっとり早いと判断した。なにせ、あれだけくわしくプリメについて書いている記事はほかにないのだから。その記事を読んでもらって、少しでもプリメのことを理解してもらうようにした。それだけではわかってもらえないだろうから、補足も書いた。

おそらくこれでも説明不足だろうが、これ以上は時間的な問題がからんでくるので、不本意ながらここまでで見切り発進をした。

逆にわけがわからない初心者の感覚でやってもらったほうが、おもしろいんじゃないだろうかという意見もあり、とにかくやってみることにした。

以下に書くことはすでに参加者には伝えてあることだが、ほかの読者にも理解を得てもらうため、同様に伝えておく。

①代理人プレイ制度にし、必要事項をコマンドシートに記入してもらい、それをもとに編集部でささやがプレイを進める。

②何歳の娘を育てるかはこちらで決めさせてもらう。

③1人がプレイできるのは、1年分(ゲーム中の？年4月〜翌年の3月)である。

④今回の開催形態の関係上、これからプレイする人が前の人が育てたところまでのパラメータを知ることはできない。また、ゲーム中に突発的なイベント(病気や不良など)が起こってもわからない。以上のような理由で、記入してもらったコマンド通りに進行しないと判断した場合にはコマンドの変更をさせてもらう。そのときは直接電話連絡をして対処のしかたを聞くことにする。

⑤ゲーム進行中、明らかに次に行うコマンドが無意味に終わるような場合でも、基本的にそのまま実行する。あまりにもひどい場合には電話連絡で対処方法を聞く。

⑥アイテムの購入に関しては、残金がいくらあるかなどがわからないため、アイテムを購入したいときはコマンドシートに記入してもらい、できるだけ希望にこたえるようにする。

⑦上記以外でも、不明な点がある場合には編集部から電話連絡で対処する。

以上のようなルールを考案し、マルチプレイ参加者に通達した。その上でコマンドシートに記入してもらい、返送してもらった。

これを読んで、無理がある、いいかげんだという考えを持った人が多いだろう。しかし、この開催形態の宿命なのだ。参加者は実際にその場にいないし、みんなで育ててるという雰囲気もない。もしかしたら考えが変わるかもしれない。そんなこといってたら始まらないんだ、実際は。だから、いろいろ考えたすえにこうなった。いいわけがましいけどある程度妥協してね。だからといってこれが最善とはいえない。もっといいアイデアがあったら受け付けるぞ。

### Dr.ささやのここだけのはなし

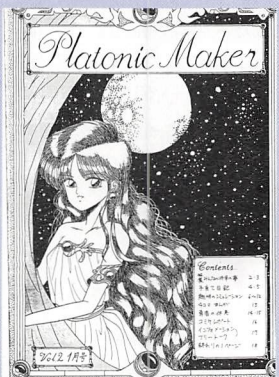
う〜ん、このマルチプレイはめんどくさいぞ。まあ、なんとかなるでしょ。実際のプレイの報告は次号以降に報告していく予定なのでお楽しみに。

イラストの投稿量が減った。受験生の投稿者は1月がテスト前でそれどころじゃないらしい。ましてや2月なんてテスト本番だからなあ。どうなることやら。

やはりポイント制度を導入することにした。基本的に1回採用につき1点。初採用でテレカ。3点で千円の図書券。5点でプリメのCDか3千円の図書券。7点以上は考案中。イラストコンテストは除外する。

さて、右に紹介してるのはプリメをおもな話題にしているサークルの会報。残念だけど、部外者には配ってないそうだ。

イラストのお題は、3月3日がしめ切りだったけど、引き続いて「春」になった。申し訳ないね。

あて先はいつものところ。住所・氏名・年齢・性別を書いてね。
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部だよ〜ん♡」係

⬆大阪の麗亜＆ちづかの弟が参加しているプリメのサークルの会報だそうだ

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円(定価＋消費税分)を現金書留で、下の宛先まで送ってください。
送料は無料です。〒510三重県四日市市安島2-9-12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係

# プレイ開催でーす！

## 参加者名簿

彼らが今回の父親だ。8人も父親がいるなんて、娘もたいへんだろうに。ペンネームはいっさいなし／ 全員本名を使わせてもらった。あしからず。写真は参加者から送ってもらったものだ。幸運にも女性が2人も選ばれて、編集部員ときちゃるの目つきがかわったのはいうまでもない。別にどうこうしようというわけではないらしいが。

シゲルは男にしか興味がなくて、いかにも中学生という木原くんの頭に欲情していた。

### 10歳〜

★プロフィール

**東　真哉**くん　奈良県桜井市

19歳 男 大学1年 プレイ経験有り

☆コメント

写真が証明写真しかないんで、ふてぶてしい顔ですが、ガマンしてください。担当が10歳なのでパラメータもわかるし、ラクですね。武闘家に育ってほしいね。

### 11歳〜

★プロフィール

**古川明美**さん　栃木県下都賀郡

21歳 女 OL プレイ経験有り

☆コメント

応募者のほとんどは、やっぱり中高生なんでしょうねえ。私なんかが参加させてもらっていいのでしょうか？ 何だかとってもうれしいです♡

### 12歳〜

★プロフィール

**松井　大**くん　兵庫県伊丹市

14歳 男 中学2年 プレイ経験有り

☆コメント

カメラが壊れていて証明写真しかなかったんです。家に届いたMファン封筒。生まれて1度も抽選などには当たったことがない僕が選ばれるなんて感動です。

### 13歳〜

★プロフィール

**土居壮達**くん　広島県御調郡

13歳 男 中学1年 プレイ経験有り

☆コメント

僕が参加できるなんて、うれしいです。よろしくお願いします。写真はこれしかなかったので、ゆるしてください。とにかくがんばりました。

### 14歳〜

★プロフィール

**木原　潤**くん　大阪府大阪市

15歳 男 中学3年 プレイ経験有り

☆コメント

このマルチプレイに参加できる喜びでいっぱいです。すごくうれしい。14歳担当なので、体力のみを鍛えるスケジュールにしました。休息も多くしてます。

### 15歳〜

★プロフィール

**佐藤陽一**くん　山形県酒田市

17歳 男 高校2年 プレイ経験ちょっと

☆コメント

家に帰ってMファンの封筒を見たとき、心臓が飛び出るほどビックリしました。僕は評価を上げることを重点的にしたので武者修行がメインになってます。

### 16歳〜

★プロフィール

**野村豊和**くん　島根県益田市

17歳 男 高校2年 プレイ経験無し

☆コメント

これはかなりたいへんでした。本で見て思っていたよりかなり難しくて「これでいいのかなあ？」という感じです。たった1年間なのにね。

### 17歳〜

★プロフィール

**川上久美子**さん　長野県茅野市

17歳 女 高校2年 プレイ経験無し

☆コメント

私が参加させてもらえるなんて、とってもうれしい！ でも、まったくの初心者なので、私のせいでとんでもないことになってしまったら……。どうしよう。

## イラスト広場

↑ほら、見事タイトルになったろ。小さいけど　沖縄・たぬきのおきもの・18男

←ふっくらとしていてカワイイね。うーん、カワイイそんだけ　神奈川・辰・16男

→なんだかよくわからん色彩感覚に魅力を感じた。いいかもしんない　東京・善条・18男

←え〜ん、かわいそう！ できることならボクが雇ってあげたいよ　埼玉・小田有紀・20女

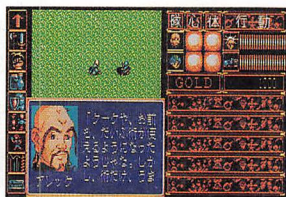
↑横にして見てね。プリメ1＆2主要キャラ集合！　愛知・かたねゆう・18女

新装第1回目となった先月号は、どうだったかな？　意見や要望などもらえるとヒジョ～にありがたい。もちろん、日頃みんなが思っていることや、いえないことなどもガツンガツン送ってほしい。読者とソフトハウスと編集部をつなぐページとして、活用しない手はないぞ！　（ときちゃる）

## ゲームいーたいほーだい

今回のターゲットは『ブライ下巻完結編』。先月号に続いて、千葉県の佐藤一俊クンのハガキを採用したので、読んでみてね。

●ブライ下巻完結編（ブラザー工業／MSX2/2+／ 8,800円）

「上巻にくらべ、ストーリーが短く感じた。話自体は厚みがあるのだが、ゲーム上ではなぜか短く感じてしまう。あと、フィールド画面が小さいので移動がつらい。でもクリアしたあと、マップのすみからすみまで探索するのはオモシロイ（隠れショップもけっこうある）。おそらく、非難がとびかうであろうロードのことだが、ボクとしてはそれほど長いとは感じなかった。戦闘後のロード時間が短縮されたので、けっこう快適でした。ゲームのウリである星々の関係については、章によってはまったく武器が買えないため、あまり意味がなかった。キャラごとの専用武器、あるいは『上巻』のときのような相性としたほうがよかったのでは……。5段階で評価すると、シナリオ：4／グラフィック：4／サウンド：4／操作性：3／ロード時間：3、ですね」

いろんな人に話を聞いたけど、このゲームの評価はまっぷたつって感じ……

## 幻のソフト探検隊

今月は、東京近郊に住んでいる人にはうれしい秋葉原の情報だ。いろいろ調べてくれたのは、埼玉県は三郷市の樋口享征クン。1月18日に秋葉原へ行き、ショップまわりをしてきたとのこと。封書で、便箋4枚のマップつきという、かなり力の入った手紙だったのだが、スペースの関係上、一部カットさせてもらった。なお、ここで紹介しているソフトはすべて新品で、とくにことわりのないものは定価の1～2割引きだそうだ。

●第一家電（6F）⇨牌の魔術師／ゴーファーの野望／コナミのゲームコレクション番外編、ほか●第一家電・Able⇨コナミのゲームコレクションVol.2／コナミのゲームコレクション番外編／エルギーザの封印／シャウトマッチ／魂斗羅／沙羅曼蛇、ほか●ニュー秋葉原センター（2F）⇨ソリッドスネーク、ほか●マイコンセンター・オノデン（2F）⇨ハイパースポーツ①～③／ハイパーオリンピック②／ハイパーラリー／コナミのボクシング／ロードファイター／イーガー帝国の逆襲／スカイジャガー（上記のソフトは、1,000円～2,500円くらい）／フラッピー／DISKパナ・アミューズメントコレクション／死霊戦線／ピクセル3／ハイパーショット（ハイパーオリンピックに使うやつ。1,000円）、ほか●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館⇨信長の野望〈全国版〉／ファンタジーⅠ～Ⅳ／制覇／大戦略Ⅰ、ほか。

## ユーザーサポートについて考える

ソフトハウスへの質問ハガキを選んでいたら、ちょっと気になるハガキに出くわした。新潟県のペンネーム：紫陽花クンから届いた、ソフトハウスのユーザーサポートについてのものである。どんな内容なのか、まずはみんなにも読んでもらおうと掲載にふみきった。

●例えば、ソフトの開発元が何らかの事情で業務を停止したとします。このようなとき、発売元はどのようなユーザーサポートを行うのがベストなのでしょうか？　1年前、友人と某ゲームソフト（現在は発売禁止）をプレイしていたところ、バグがあり途中で止まってしまいました。発売元に問い合わせたところ、「発禁ソフトであり、開発元も営業停止中なので修理はできない」との返答でした。この発売元側のことばが理解できないわけではありませんが、ソフトを購入した者としては納得できません！　発禁ゆえに、不良品のゲームソフトでも修理してもらえず、泣き寝入りを強いられねばならないのでしょうか？

ハガキにはソフトの名前が書かれていたのだが、ここではあえて伏せることにした。それにしても、これは難しい問題である。ソフトを買ったほうにしてみれば、「こんなバカな話はない」となるし、発売元側のいい分もわからないでもない。あまり無責任なことはいえないが、ハガキの内容が本当であるなら、やはりユーザー側へのフォローはあってほしいと思うが……。

神戸に住む、ペンネーム：鵷雛（えんすう）の士クンからは、こんなハガキが。

●わたしはボーステックさんにお礼がいいたい。そのむかし『銀河英雄伝説Ⅱ』のBディスクをなくしたことがあった。そこで、往復ハガキで「どうすればいいの？」と問い合わせたところ、なんと「今回は特別措置として差し上げます」と、Bディスクをタダで送ってくれたのだ。あのときは、本当にうれしかったです。

作り手側と買う側の信頼関係があってこそ成り立つ世界。そこのところをお互いが理解しなくては。

## 探しています

次のソフトを売っているお店を知っていたら教えてね。

●バンプレストの『SDガンダムガチャポン戦士2』（大阪府／高道正和）

●コナミの『F1スピリット3Dスペシャル』（兵庫県／辻井徹）

それぞれ大阪、兵庫近辺で。ハガキがきたら次号で掲載するぞ。

## とにかくハガキ送ってね！

当ページでは楽しくて役立つ情報を募集しています。「ゲームいーたいほーだい」「幻のソフト探検隊」のほかにも、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」、ソフトハウスや編集部への怒りや苦情は「怒りの鉄拳!!」、その逆にお礼は「エェ話やねェ」、といったぐあいに、各コーナーあてに送ってください。もちろん、これ以外でもOK（その場合は勝手にコーナー名をつけて送ってネ）。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「ユーザーの主張○○」係。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクをプレゼントしちゃいます。何かあったらすぐにハガキを！

# プログラムファンの王国

# ファンダム

このところ採用したい作品にプログラムの大きいものが増えてきたので、次号に掲載する予定で保留にすることがよくある。今回はそういう「保留」作品が3本もあって春爛漫。34ページ参照。

## 経営SLGとバス・シミュレータを含む11本!


※Pはプログラムです。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

RASTER.FD4

### ユラユラ揺れる高度なテクニックのデモ
## ラスタースクロールだ!

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by 米屋のチャチャチャ ▶解説は45ページ

ラスターってなに? ときくと、たとえばCコン(CGコンテストの略。いま作った)担当のあじは、両手をあげてフラダンスのように体をくねらせる。ラスターにはそんな語感があるらしい。この『ラスタースクロールだ!』も、カウントダウンが終わったあと画面がフラダンスのようにくねくねと揺れる。じゃあ、ラスターってフラダンスのことか。

調べたら、ちょっとちがった。

テレビのように、左から右へ流れる走査線を上から下へ表示していくことで画像を映し出す方式のことをラスタースキャン(ラスター走査)という。名前の由来はここからだ。

MSXは、約200本の走査線で画像を映しているが、1画面ぶんの走査線を表示するのに60分の1秒かかる。MSXの内蔵タイマーなどが60分の1秒単位なのは、この動きを利用しているからだ。ということは走査線1本あたりは、約1万2000分の1秒ごとに表示されていることになるが、じつはその走査線1本1本にも割りこみ処理を設定できる。これを走査線割りこみとか、水平帰線割りこみという。

で、この作品『ラスタースクロールだ!』は、走査線割りこみと画面位置補正機能とを利用して、走査線のフラダンスを実現しているわけだ。相性があえばユラユラのなかで別のプログラムを走らせることもできる。

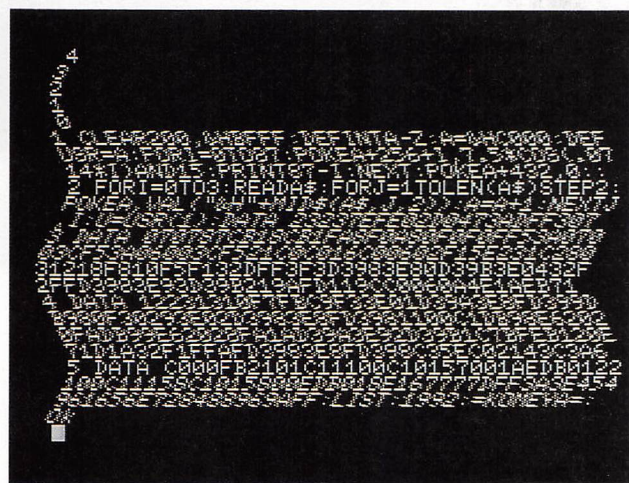
てきとうなところで、

A=USR(0)

を実行するとユラユラは止まり、

A=USR(1)

を実行すると、再開する。

あとはプログラム解説を参考にして解析したり、ほかのプログラムに取りこんだりしてみよう。なにしろ、この作品の投稿趣旨は「ファンダムの投稿作家に1つの技法を提供する」(投稿応募用紙の作品コメント)なのだ。うーん、米チャ。(コ)

↑ユラユラ揺れる、いわゆる「ラスタースクロール」。有名なテクニックの1つだ

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

SUICHUU.FD4

イマジネーションで楽しむ太公望

# 水中生物を釣ろう

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ゴジラ研究会

▶解説は46ページ

SPACE

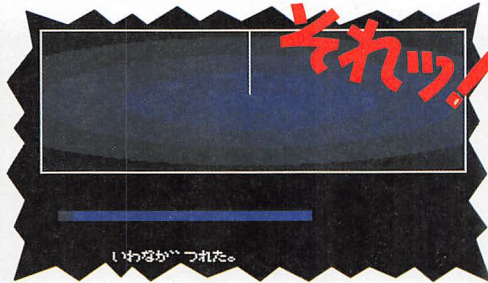
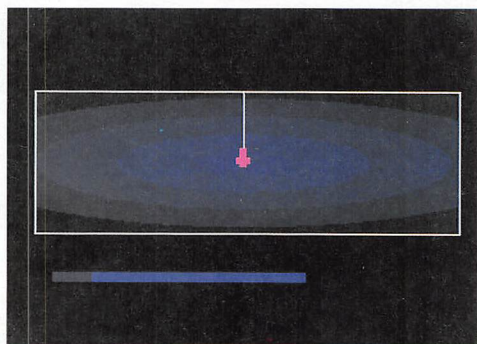
水中生物を釣る

リプレイ

子供のころ、釣りにいって長靴なんかを釣りあげるのは『ドラえもん』の中だけの話だと思っていたのだが、以前、釣りにいったときにサンダルを釣ったっことがある。しかし、このゲームではそういった非生物は釣れないのでご安心を。

ゲームをはじめると水面に浮きが表示されるので、アタリがくるのを待つ。ひたすら待つ。魚がエサにくらいつくと一瞬浮きが水中に消えるので、そのときにすかさずスペースキーを押して魚を釣りあげる(名前が表示される)。ボヤボヤしているとエサをとられてしまうので、すばやい反射神経が必要だ。

そして、エサがなくなるまで釣りを楽しむと、その日の釣りは終わり。最後に1日の成果を表示してゲームが終了する。まだ釣りたりなければスペースキーで再チャレンジできる。(お)

➲池だか沼だかわからないけど、とりあえず釣りをしよう

⬆やった、イワナが釣れたぞ! ちなみに釣りながらスペースキーを連打するのは釣りマナーに反するので不可

⬆今日の成果はこれだけ。うーんなかなか大漁だ

F-BATTLE.FD4

おめめの1Pと頭テカテカ2Pの戦い

# Frugal battle フルーガル・バトル

MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 村林 恒

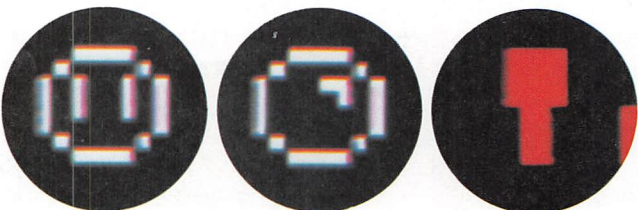
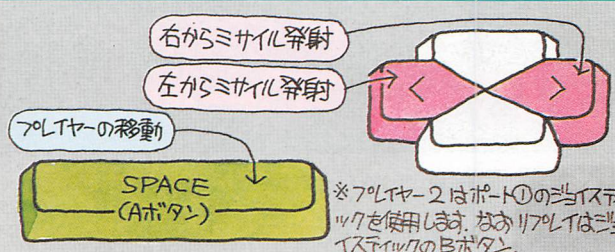
▶解説は48ページ

上下にあらわれるボールを操作して相手をたおす2人用のアクションゲームだ。

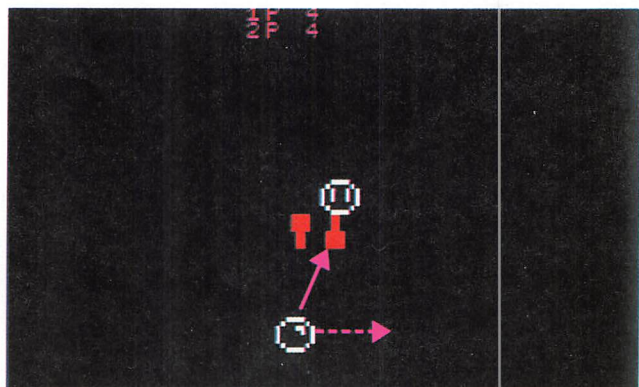
スタートするとなにやらボールが2つ左に出てくる。1プレイヤーはキーボードで上のボール、2プレイヤーはジョイスティック1で下のボールを操作する。

ボールの移動はスペースキーまたはトリガーを使い、押していると右に、離していると左に進む。

カーソルキー(2Pはジョイスティック)の左を押すとボールの左にミサイルが出て、右を押すとボールの右に出る。このミサイル、発射したあとも自分にあわせて左右に動く。

ミサイルがあたると耐久力が1ずつ減っていき先に5ポイントなくなると負け。(O)

⬆おめめがかわいい1プレイヤーは上からミサイルを打ちおろす

⬆頭の光った2プレイヤーは下からミサイルを打ち上げる

⬆ボールに比べると妙に大きなミサイル。このクセのある動きを利用して命中させろ

⬆自分が右に動いていると自分が打ったミサイルも右に動きつづける。相手のミサイルにはあたらないように、自分のミサイルをあてよう(そりゃあたりまえだ)

UFOPITCH.FD4

### 画面せましとUFOが跳ねまわる
# UFOピッチャー

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by なっと☆ASUKA　▶解説は49ページ

『UFOキャッチャー』ならぬ『UFOピッチャー』。まぎらわしくて、どっちがどっちだかわからなくなってこまってしまうぞ、どうしてくれる。

最初に、プレイ人数を聞いてくるので1(1人用)か2(2人用)を入力。右から左に移動するヌイグルミめがけて、UFO(=クレーン)を投げつける。クレーンには慣性が働いてナナメに飛び、ヌイグルミを取ったとき壁に跳ねかえった回数が多いほど高得点(最高4点)。

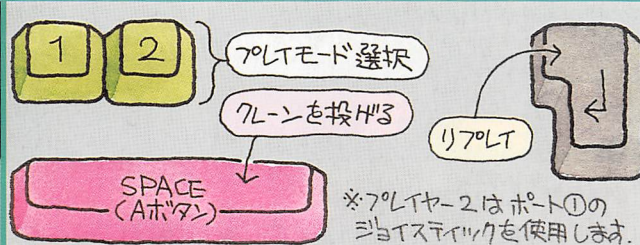
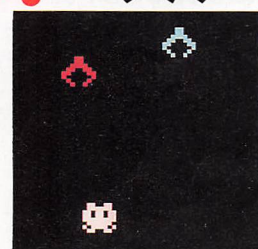
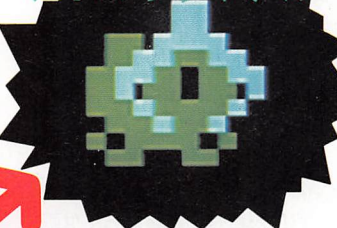
1人用はヌイグルミが1つでも行きすぎて左端に着くとゲームオーバー。2人用は先に30点以上獲得したほうが勝ち(ヌイグルミが左端に着いてもゲームオーバーにはならない)。

このゲームの欠点はいくらヌイグルミを捕まえても、決して自分のものにはならないところだろう。　(シゲル)

**クレーン**
←水色が1P、赤色が2P。2ハンドだが、引っ掛けやすさはバツグンだ

**ヌイグルミ**
→色は赤、青、緑とイロイロ。ただし形は1種類なのがチョット残念

←こんな近くにあるヌイグルミはいともカンタンに取ることができるが、逆に高得点のチャンスでもあるのだ

→狙いを見定めて、それっ! キン、コン、カンとクレーンが跳ねまわる。オッ! これは……

←ちなみに2人プレイはこんなカンジ。2人でヌイグルミを奪いあう。いとあさまし

SWIM.FD4

### 競泳平泳ぎのバーチャル体験版
# LET'S SWIM! レッツ・スイム

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by J　▶解説は50ページ

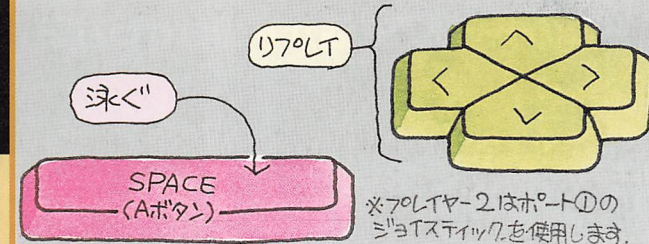
リプレイ

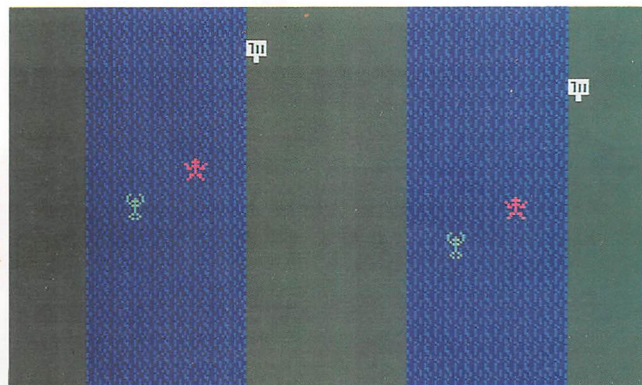
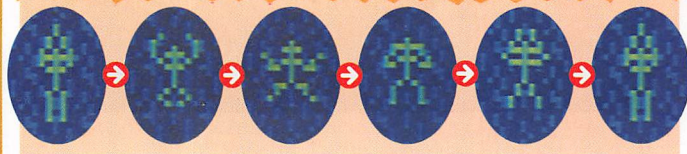
泳ぐ

SPACE
(Aボタン)

※プレイヤー2はポート①のジョイスティックを使用します。

泳ぐにはまだまだツライこのシーズン。だったらMSXで初泳ぎとしゃれこもう。

2本の川が描かれているがじつは1本の川。1プレイヤー(緑)は左、2プレイヤー(赤)は右の川を見ながら競争する。何もしないとそのまま下に流されてしまう(といっても動くのは背景だが)ので、スペースキー(2PはAボタン)を押して泳ごう。ただし、ひとかきするごとに疲労がたまりピークに達すると色が変わって動きが鈍くなる。そんなときは手を離せば疲労が回復するぞ。先に100メートルを泳ぎきると勝ちだ。

このゲームのウリは何といっても流れるような美しいフォーム。ゲームをしながらホントに泳いでいるような気分になるかもね。　(シゲル)

**見るだけでスィスィ平泳ぎがマスター!!**

↑相手との差がさほどないと、このように相手キャラも表示される。ちなみに、川岸の立て札は10メートルごとに立っている。目安にしよう

美しいグラフィック、なめらかなスクロール

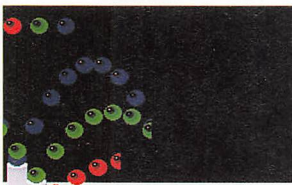
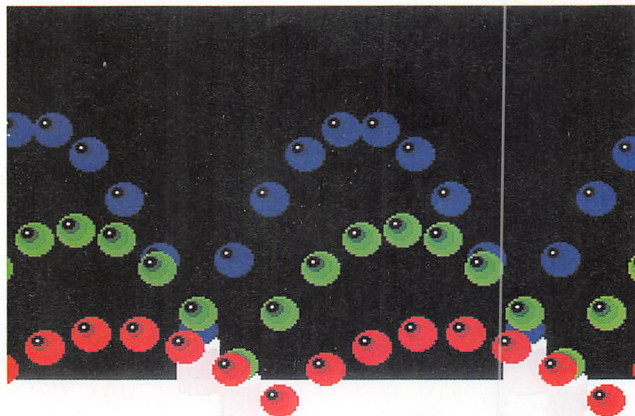
# 周期球

MSX 2+以降
by HASEMAKO ▶解説は51ページ

このプログラムはゲームではない。環境ソフトだ。環境ソフトといっても、いま世間でいう環境保護だとか、エコロジーだとかに関係があるわけではなくて、見ているだけのソフトという意味だ。さらにいえば、見ていなくてもいい。

RUNさせるとしばらくは画面を描画しているので、お茶でも飲んで待っていてくれ。4画面分の描画がすむと、いよいよ動きだす。

画面は右方向にゆっくりとスクロールしている。が、見るだけでなく、次のようなキー操作で、スピード、方向を変えることもできる。

カーソルキーの上で一時的な高速スクロール、CAPキーがオンのときは常時高速。カーソルキーの左右で低速スクロールのスピードの調整ができる。また、スペースキーで、スクロール方向が反転する。　(O)

準備中の画面も表示されるので長い待ち時間も(あんまり)気にならない

3色のたくさんのボールがはねながら、左右にスクロールしていく。MSX2+以降の機能を使っているので、MSX2までの人は残念だけど動きません



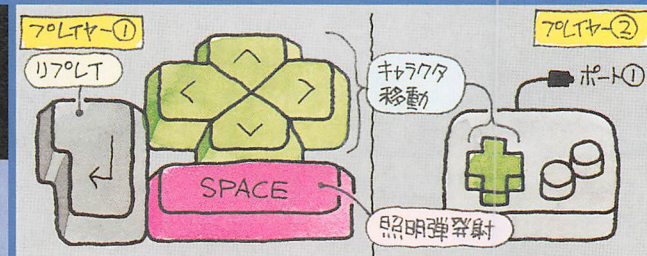
一瞬のチャンスを活かすのはどっち?

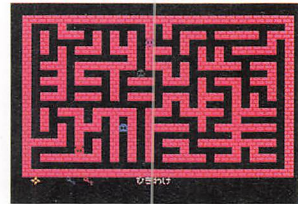
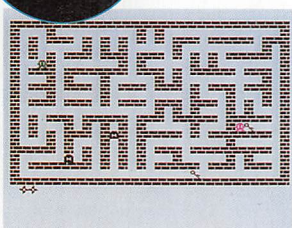
# Dead end 2 デッド・エンド・ツー

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by 村林　恒 ▶解説は52ページ



真っ暗な迷路のなかで鬼ごっこをする、2人対戦ゲームだ。プレイヤー1は扉を開いて迷路から脱出するのが目的で、プレイヤー2はそれを阻止するため相手を捕まえるのが目的だ。

ゲームスタート。画面の右上にプレイヤー1(緑色のキャラ)、左下にプレイヤー2(ピンクのキャラ)が登場する。プレイヤー1が脱出するまでに与えられた時間はわずか60秒(50秒たつと警告音が鳴る)。そのあいだに赤色、青色のカギ(どちらか1つでもOK)をつかみその色の扉に行けば勝ちだ。暗闇の迷路のため、プレイヤー1だけは照明弾を3発まで使える。

プレイヤー2は相手を捕まえれば勝ち。制限時間内に勝負がつかない場合は引き分け。(ち)

60秒経過。扉は目の前なのに迷路にはばまれ、たどり着けなかった。引き分けだ

暗闇の戦いが開始された。見えない迷路のなかをカンをたより進んでいく

照明弾発射! 迷路を記憶するにはあまりに短い時間だが、必死になって覚えよう

プレイヤー1が青色のカギを取ることに成功(取ったカギは画面下に表示される)。次は赤色のカギを目指すプレイヤー1。それを追いかけるプレイヤー2

HYAKUNIN.FD4

百人一首を楽しみながらマスターできる

# 小倉百人一首

MSX 2+以降 ※ターボRは標準モードで

by ZEEDEN岡林だい ▶解説は54ページ

ちょっと季節はずれだけど、百人一首を題材としたゲームだ。一見単なる5択のクイズゲームに見えるが、本格的に百人一首をおぼえることができる教養ソフトになっている。

この作品を作るにあたって、第一学習社の「改訂版　新総合国語便覧」を参考にしている。作品中で出てくる便覧とはこの本のことである。

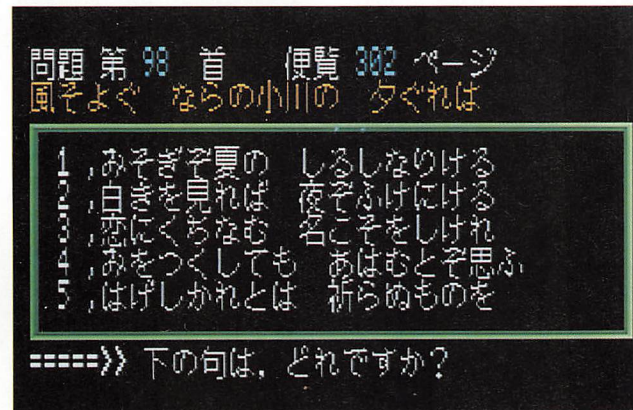
起動してからしばらくすると、下の写真のようなタイトルが出てくる。ここでスペースキーを押すとスタートだ。

歌の番号と便覧の参照ページが表示され、黄色い文字で歌の上の句があらわれる。すると枠の中に下の句の候補が5つ並ぶので、対応する番号のキーを押せばいい。あてずっぽうで押しても20%の確率であたるわけだが、制限時間もないのでここはじっくり考えて押したい。

正解なら「正解」、間違いなら「間違い」と画面に恥ずかしいほど大きく表示してくれる。間違った歌は、正解するまで何度も問題にあらわれるので、メキメキおぼえられる(はず)。

100首すべてに正解すると正解率を表示してくれる。（O）

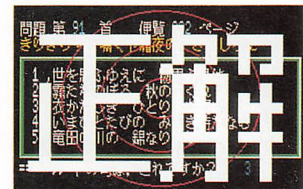
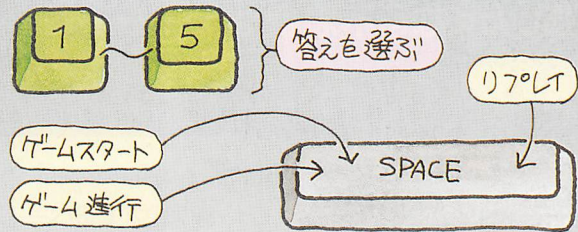
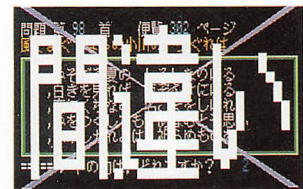
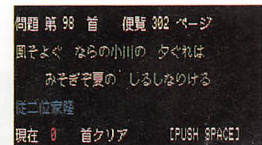
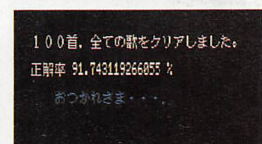
※注意　①「ゐ」「ゑ」は「い」「え」と表記してあります。②一部の漢字(第2水準のもの)はひらがなで書かれています。

↑さあ、すべての歌をおぼえちゃおう！

↑メイン画面。わからない歌でも内容からある程度は正解が推測できるはず。がんばれ

↑ピンポ〜ン。やったあ。当然当然！

↑ブブ〜。やはりあてずっぽうはダメか

←解答を表示する。詠んだ人もわかる

100首，全ての歌をクリアしました。
正解率 91.743119266055 %
おつかれさま・・・

←正解率を表示。90%ではまだまだ

## 百万人の百人一首

お話：Orc

ようこそ、この講座担当のOrcです。

みなさんは百人一首でどういう遊びをしますか？　坊主めくりしかやったことがない人もいるのではないでしょうか？

かるた遊びにもいろいろあります。正式な競技かるた以外にも、ちらし取りや源平合戦などの遊び方があり、たいていは絵札が読まれるのを聞いて、並べてある字札をとる形式です。ここでは参考として競技かるたのルールを紹介しましょう。

**●競技かるたのルール**

・2人で向かい合って行う

・裏にしてかき混ぜた100枚の取り札から、25枚ずつの持ち札を取り出す。残りの50枚は用いない

・それぞれの持ち札は、文字を自分のほうに向けて3段にならべる

・15分間で札の並びを暗記する

・上の句を聞いて、その下の句を早く取ることで競う。相手の持ち札から取ったときは、自分の持ち札から1枚相手側に移す

・先に持ち札のなくなったほうが勝ち

だいたいこんな感じです。

ところで、みなさんは「むすめふさほせ」という言葉を知っているでしょうか？　相手よりも早くかるたをとるためには、何字目の音を聞けばどの札が取れるかという「決まり字」を暗記することが必要です。例えば、「あさぼらけ」というところまで聞いても、第31首の

朝ぼらけ有明の月とみるまでに／よしののさとにふれるしら雪

と、第64首の

朝ぼらけ宇治の川霧たえだえに／あらはれ渡る瀬々のあじろ木

の2首があるため歌を特定できません。「あさぼらけ、あ」とか「あさぼらけ、う」まで聞いてはじめて札が取れるわけです。このような、歌を特定できる字が決まり字というわけです。

さて、「むすめふさほせ」とは、最初の文字が決まり字となっている歌の、決まり字を集めたものです。つまり「む」や「す」ではじまる歌はたった1枚しかなくて、最初の音が聞こえたときにはもう札は取れるわけです。競技かるたを見ていると、競技者はまるで肉食獣のように身構えていて、決まり字が聞こえた瞬間、取り札をはね飛ばすようにして取っています。

今回ファンダムで採用した「小倉百人一首」は特に制限時間もありませんし、相手もいませんので、早く取る必要はありませんが、せっかくですから歌を覚えて選択肢なんかに頼らないようにしましょう。

それではまた来週、この時間にお会いしましょう（ないってば）。

MEZASE1.FD4

# 勉強したくなる不思議なゲーム
# めざせ1番!

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 村上智洋

▶解説は56ページ

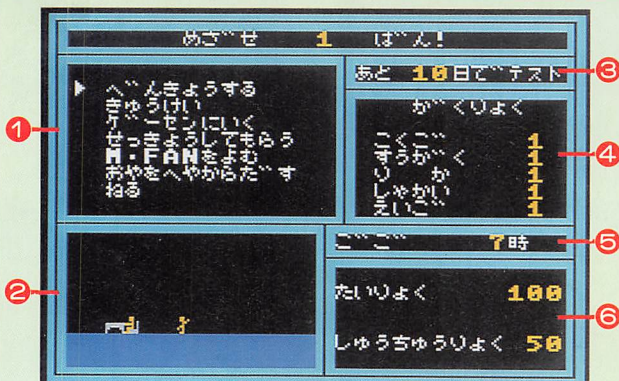
これは勉強のあいまの息ぬきに最適なゲームだ。プレイ中に焦燥感にかられて勉強をしたくなってくるはずだから。

ゲームを始めると、まず敵のかしこさをきいてくる。キミのいるクラスは20人の生徒がおり、この値によってほかの19人の生徒の成績が決まる。1から5のあいだで適当な値を設定する。

タイトル画面でスペースキーを押すとスタート。10日後のテストで1番をとるためには5教科の学力を上げ、体力、集中力がともに高い状態でテストにのぞむのだ。

勉強にはげむキミのうしろにはつねに親がいて、キミが遊ばないようにみはっている。キミが遊ぼうとすると、容赦なく竹刀を投げてくるぞ。そうして勉強の疲れや竹刀のダメージがかさなって体力が0になると数日間入院させられてしまう。これは大きなタイムロスだ。

10日がたつと、テストがはじまる。20人の生徒の成績を計算しているので、すこしのあいだ待つ。すると全生徒の成績が表示され、敵のかしこさを3以上にしていたならエンディングがある。(お)

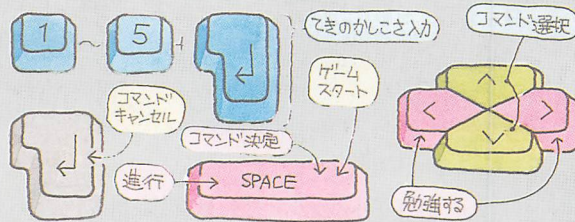
## 画面の解説

❶:コマンドの一覧やメッセージが表示されるエリア。コマンドはカーソルキーの上下で選んでスペースキーで決定、リターンキーでキャンセル

❷:自分の部屋の様子を表示するエリア。通常は机にむかう自分と、うしろでみはっている親が表示されている。コマンドによっていろいろアニメーションする

❸:テストまであと何日あるか表示される

❹:国語、数学、理科、社会、英語の学力が表示される。最高値は100。「べんきょうする」コマンドによって上昇する

❺:現在の時間を表示。午後7時から午前3時まであり、午前3時のコマンドを終了すると自動的に1日が経過し、次の日の午後7時になる(それまでは学校にいっていて、午後7時から勉強にとりかかる)

❻:体力、集中力を表示。両方とも最大値は100。それぞれのコマンドによって増減する。体力が0になると救急車がきて、入院させられてしまう。集中力は勉強したときの学力の上がり方に関係する。また、集中力が低いときに勉強するとだんだん集中力が下がっていってしまうが、あるていど高いときは勉強するほど上がっていく

## 正しいコマンドで楽しくお勉強

### べんきょうする

教科を選択し、カーソルキーの左右を交互に連打すると勉強する。カーソルキーを押すのをさぼると竹刀が飛ぶ

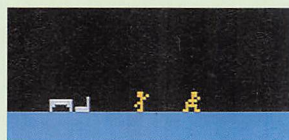
⬆汗をとばして勉強にはげむ。全教科満点をめざしてがんばれ!

### きゅうけい

しばらく休憩して体力を回復させる。そのかわり集中力がかなり減少してしまう

⬆こうやって休むぶんには親も文句をいわないようだ

### ゲーセンにいく

ゲームセンターで遊ぶ。体力がかなり回復するが集中力は減少する。親をいいくるめる必要あり

⬆いいくるめに成功。でもゲーセンにいる不良にからまれることがあるので注意

### せっきょうしてもらう

体力は減少するが、集中力がかなり増加する。親が部屋にいないときは実行不能

⬆関西の漫才のツッコミをおもわせる動きで説教する親

### M・FANをよむ

Mファンを読んで体力、集中力ともに回復! 親をいいくるめるのがかなりむずかしい

⬆いいくるめるのがむずかしいので、親をおいだしてから読むのがいい作戦だ

### おやをへやからだす

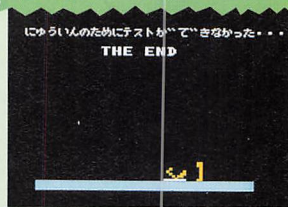
親をいいくるめるのに成功すると親は部屋をでていく。以降は親をいいくるめる必要なくコマンドが実行可能

⬆なんとかおいだした。でもそのうちもどってくるぞ。いまのうちにいっぱい遊ぼう

### ね る

その日のコマンドを終了する。あまり早い時間に実行しようとすると竹刀がとんでくるので注意

⬆大イビキをかいて寝る。早めに寝れば次の日に体力が多く回復している

### なんのために勉強したんだー!

⬆テスト直前に入院するとテストがうけられない。これは最悪のエンディングだ

B-DRIVER.LZH※圧縮ファイルです⇩110ページ

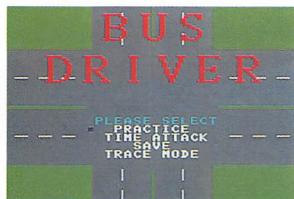
バス運転手の苦労を感じつつ楽しめる

# バスドライバー

MSX turbo R 専用

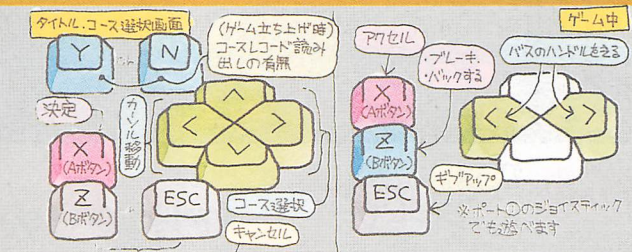
by 福留英明

※ターボRは高速モードで

▶解説は60ページ

⬆区画整理された、いかにも教習所風の絵をバックにしたタイトル画面

⬆全部で9コース用意。スポットライトみたいなカーソルを動かしてコースセレクト

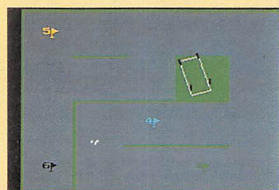
久々にゲームをプレイして感激したなあ。なんたって車の動きが素晴らしい。タイヤがハンドルどおりに動くし、車の内輪差まで見事に表現されているし、ほんとによくできているドライブアクションゲームだ。

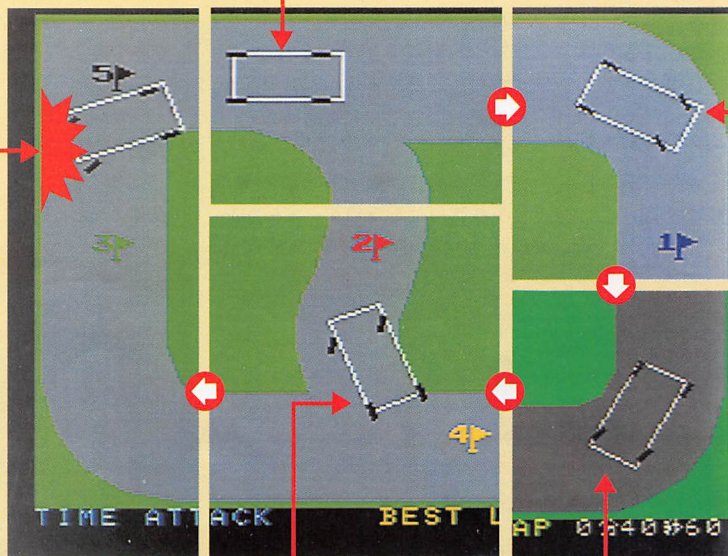
RUNすると最初に「TRACE & RECORD FILES INIT (Y/N)?」と聞いてくる。ここで、ディスクにタイムがセーブしてあり、それをロードするならY、そうでなければNを入力する。そして、タイトル画面が表示され、モードの選択を行う。モードは「PRACTICE」、「TIME ATTACK」、「SAVE」、「TRACE MODE」の4つが用意されている。

とりあえず、タイムアタックだ。コースセレクト画面で全9コースからコースを選び、タイムアタック開始。キミがドライブするのは前輪駆動のオートマチック車。バックギア、パワーステアリング付き、フットブレーキなしといった感じの車だ。この車でコース上にあるチェックポイント(旗)を番号順に取っていき、すべてのチェックポイントを取り終わるまでの最短時間を競いあう。車は壁(緑色の部分)にあたっても跳ね返るだけだが、ときどきタイヤが壁にめりこむこともあるので注意。

**■記録と再生もおまかせ**

このゲーム、一度も壁にぶつけずにフィニッシュしたときは感激してしまう。そんなとき、あるとうれしいトレース機能が付いている。ベストタイムを出したときの走りを再生して見せてくれるぞ。また、ベストタイムはディスクに保存することも可能。手順は、①タイトル画面で再生なら「TRACE MODE」、セーブなら「SAVE」を選択②コース選択画面で、ベストタイムを出したコースを選択すればOK。 (ち)

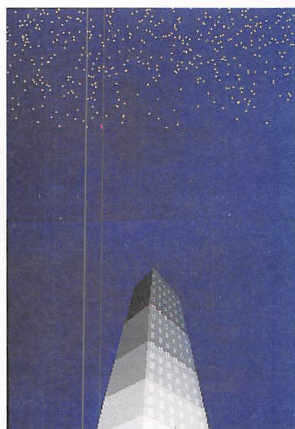
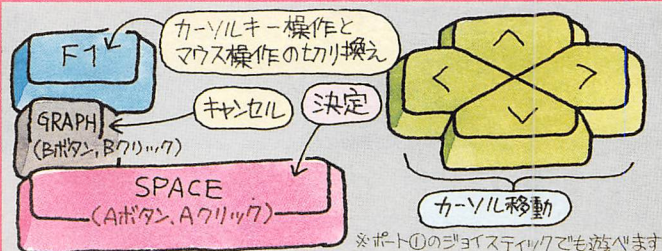
## PRACTICE 練習走行

練習に、そして、気晴らしになるのがこのPRACTICEモード。タイトル画面でこのモードを選ぶとウインドウが開き、「あたりはんてい」(バスと壁の衝突判定の有無)、「チェックポイント」(チェックポイント配置の有無)、「ウエイト」(バスのスピードを抑えているウエイトの有無)、以上3項目の設定をして練習開始。項目を上から、なし、あり、なしと設定してPRACTICEモードをプレイすると、10秒台のタイムアタックができておもしろい。しかし、ここでベストタイムをだしても記録されないので、再生して見ることはできない。

⬆コース1で練習走行。「あたりはんてい」なしにしているので、どこでも走れる

## TIME ATTACK コース3に挑戦

# 東証一部上場推進ソフト（意味不明）
# COMPANY カンパニー

MSX 2+以降

by FRIEVE

▶解説は60ページ

↑満天の星に映えるタイトル画面。（実行したあとキーを押さずに待てば出てくる）

## ハイ、社長室です

❶グラフィックウインドウ

メインのグラフィック以外に扱える商品や開発した商品のデータなどを表示。会社の景気の良し悪しで社長の表情が変化することに注意。

❷手持ちの資金

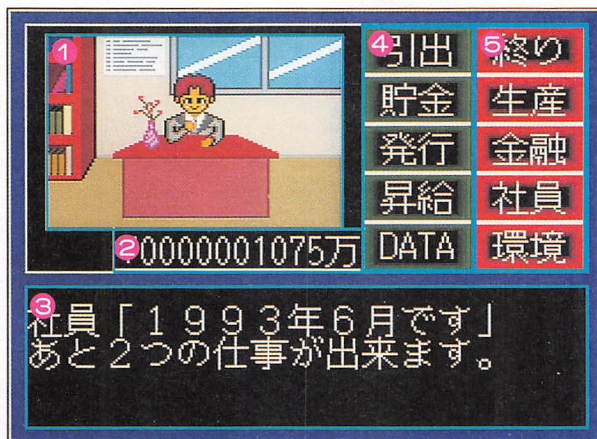
❸メッセージウインドウ

❹小メニュー

❺大メニュー

今回のFRIEVEの新作は以前に発表した『SHOP』と同様、経営シミュレーションの『COMPANY』。お店から会社へと舞台を変え、いかにも歯応えがありそうだ。

プレイヤーは2000万円の資金と小さな町工場を元手に、1993年１月から2002年12月までの10年間で自分の会社を大企業に育て上げるのだ。

操作はカーソルとマウスの両方に対応。Ｆ１キーで操作モードの切り換えができる。

大メニュー（右側）のコマンドを決定すると小メニュー（左側）のコマンドが切り換わるので、カーソルを合わせて決定。すでに選びたいコマンドが小メニュー内に表示されている場合は大メニューを操作する必要がない。なお、コマンドを実行するとコマンド数を１消費する（例外もあり）。社員を募集して社員数が増えればコマンド数も増えていく。

基本的には商品の開発を行い、生産で資金を増やす。余裕があれば他の商品の開発を行えばよい。同じ種類の商品を生産しながら再開発もできるが、開発が終了すれば旧タイプは在庫も含めて消え去ってしまう。

ときには商品が売れ残ることもあり宣伝か再開発、それとも……と、このへんがプレイヤーの経営センスの問われるところだろう。

そのあいまにも社員の確保や講習、職場環境の充実など、やるべきことはたくさんある。その中から的確なコマンドをチョイスしないと、あっというまに経営状態が悪化しかねない。

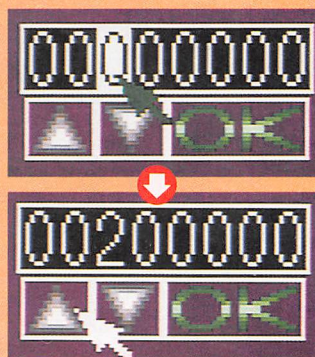
月末には社員の給料を払わないといけないが、もし資金が足りないとどうなるか？　銀行の口座に貯金があれば引き落とせるが、ない場合は借金を申し込むことになる。しかし、借金の限度額を超えていたならば返済能力がないと見なされ、会社は倒産。その時点でゲームオーバーとなってしまう。

このゲームにおける株のシステムは現実の株とはちがうもの

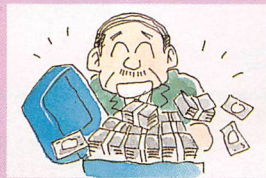
## いきなりBGMモードだ

↑ターボＲと比べると、２＋はこの画面が出てくるまで時間がかかる。男は黙って辛抱だ

モードに入る手順
❶ゲームを立ち上げ、左の画面が出てくるまで待つ。❷左の画面でカーソルキーを⇧・⇧＋⇨・⇨・⇨＋⇩・⇩・⇩＋⇦・⇦・⇦＋⇧の順に押しながらGRAPHキーを押す。❸「Music Mode」と出たら成功。１～５キーで曲が聴ける。０キーでストップ。

## 数字もマウスでグリグリ

このゲームでは画面内のカーソルを動かすことにより、すべての操作ができるよう配慮がなされているが、それは数値入力も例外ではない。さてその方法だが、まず増減したい位をカーソルで選び決定（最初は１の位に設定されている）。次に「▲」と「▼」で数値を増減させ「OK」で決定する。入力する数値の上限が決まっている場合があるが、そのときに上限値より大きな数値を入力すると自動的に上限値に設定される。

## 社長! 大変です

自社ビルの建設から突然の社員の退職。それがある程度予測のできるものからまったく不意の出来事であったり……、そんなあらゆる状況に柔軟な対応ができてこそ真の社長といえるだろう。

### 権利買いとり

たまに、商品の権利を買おうとする会社が現れる。権利を売ると会社の名声は上がるが、再開発しないかぎりその商品は生産することができない。どうする?

### カネ返さんかい!

金を借りれば利子がつく。借金がかさめば当然催促(さいそく)がくる。金も返せない会社の評判がいいわけがない。返せるうちにさっさと返したほうが無難。

### ストライキ

シュプレヒコール! 給料あげろー! いつまでも安月給でコキ使うとストライキが発生。労働力に大きな影響が出るのでいいかげんに昇給してあげよう。

なので注意しよう。株券の売買は銀行の口座で行われ、赤字か黒字かには関係なく、前月よりも売り上げが多ければ売れ(口座残高プラス)、少ないと払い戻される(口座残高マイナス)。会社の景気に合わせてタイミングよく発行すれば、より利益を上げられるだろう。

最後に、「名声」という隠されたパラメータを説明しよう。これは明確な数値としてではなく、商品の売れゆきや会社の評判などからつかみとるしかない。それだけに、とかく軽視しがちになるが、及ぼす影響はじつに大きい。

10年が無事に経過すれば、晴れてゲーム終了。キミの経営手腕いかんによって、いくつかのエンディングが用意されているぞ。(シゲル)

## バンバン作って、バリバリ稼げ!!

これが、扱える商品のリストだ。最初は文房具とCDしか開発できないが、何度か開発を繰り返し、または講習会を開いて社員に経験値を積ませれば、多くの商品を開発できるようになるぞ。

## コマンドの説明

| 分類 | コマンド | 説明 |
|---|---|---|
| 終り | | 今月のコマンドをすべて終了する |
| 生産 | 生 産 | 開発済み商品の毎月の生産数の決定や変更を行う。生産数の上限は社員数と作業ロボットの台数などで決まるが、生産した商品すべてが売れるとは限らない |
| | 宣 伝 | 商品を宣伝して売上げアップを狙う。多くの資金をつぎこめば会社の宣伝(名声が上がる)にもなり一石二鳥。商品の在庫が出たときに行うと効果的 |
| | 購 入 | 作業ロボットを購入して生産数のアップをはかる。ただし社員が少ないと、すべてのロボットを扱うことはできないので注意(1人につき4台が標準) |
| | 開 発 | いまだ開発していない商品の開発、および、すでに開発済み商品の再開発を行う。かける開発費が多いほど(開発費の上限は社員数で決まる)早く、社員の能力が高いほど高性能の商品(高性能ほど高く売れる)が開発できる |
| | 商 品 | 開発済み商品のデータ(毎月の生産数および現在の在庫数)を見る。コマンド数は消費しない |
| 金融 | 引 出 | 銀行からお金を引き出す。貯金がないときは借金となり当然利子がつく。名声が高いほど多額の借金を申しこめるが、返済の催促がくると会社の名声は下がる |
| | 貯 金 | 銀行にお金を貯金、借金がある場合は返済となる。当然利息はつく |
| | 発 行 | 株券を発行する。株券は前月よりも売り上げが多いときは売れ、少ないと払い戻される。株券をうまく利用すれば、効率よくもうけることができる |
| | 昇 給 | 社員の給料を上げる。定期的に昇給してやらないと社員がストライキを起こし、労働力に影響がでる |
| | DATA | 金融全般に関するデータおよび資金の変動グラフを見ることができる。コマンド数は消費しない |
| 社員 | 募 集 | 社員を募集する。社員が増えると1か月に実行できるコマンド数が増える。募集できる社員の限界は会社の規模によって異なる |
| | ク ビ | 社員を解雇する。解雇するためにお金も必要なので、非常時以外は使うべきコマンドではない |
| | 情 報 | 会社の評判(技術力、名声等)や、現在あつかえる商品を知ることができる |
| | 人 数 | 現在の社員数を見る。コマンド数は消費しない |
| | 講 習 | 講習会を開き社員の能力や技術力を向上させる。高性能の商品を作るためにはぜひとも必要 |
| 環境 | 設 備 | インテリアや冷暖房設備を購入して職場環境の充実をはかる。環境が悪いと、社員の士気に影響がでる |
| | 建 設 | 新しいビルを建設する。値段が高いビルほど多くの社員が働ける |
| | 状 態 | 環境全般に関するデータを見ることができる。コマンド数は消費しない |
| | SAVE | ゲームデータをディスクにセーブする。16か所(1~16)にセーブ可能。コマンド数は消費しない |
| | LOAD | ゲームデータをロードする。コマンド数は消費しない |

GAMES

高速3Dドッグファイトを体験できる

## O・D・F・S VIGOR

「O・D・F・S」とはオービット・ドッグ・ファイト・シミュレータの略。あふれるスピード感に酔いながら、最終兵器〝VAGUE　STAR〞を破壊するべく宇宙を駆け抜ける。スターウォーズのテーマが聞こえてきそうな3Dシューティングゲームだ。

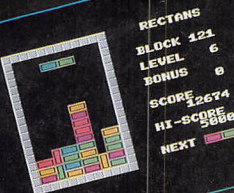
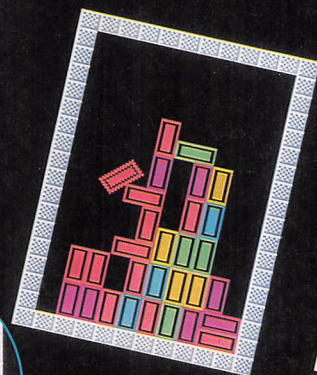
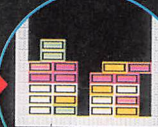
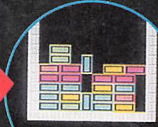
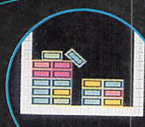
# 次号予告 ファンダム

MSX・FANは隔月刊となったため、次号は5月7日発売の「6－7月情報号」となります。

ゲームでは、スターウォーズもどきのシューティングと、テトリスを越えたアクションパズルの2本を予定。さらに、帰ってきたRomiの超機能モニタ(半年くらい保留していた)を「ツール！」に掲載。

新境地を見せるパズルアクション

## RECTANS

またもToxsoftが新感覚のアクションパズルを作ってきた。ブロックがパキンと割れ、回転し、同色のブロックが縦に重なると消える(下連続写真参照)。と、書いてもこのおもしろさは伝わらない。次号を待て。

## 超機能モニタ『LORD』

マシン語の気持ち担当者　**馬場俊輔氏、激賞！**

**●1万円で売られていても、ぜひほしい**

このツールの作者・Romi氏は、MSXのパワーユーザーとしてマニアのあいだでは広く知られている人物です。そして彼の作ったツール『LORD』は、たいへんすばらしいものだと思います。個人的には市販のものとして1万円で売られていたとしても、ぜひほしいと思います。

ただ、このツールを必要とするユーザー層はマニアに限られているかもしれません。しかしこのことは、初心者に受け入れられないということを表してはいません。わたしがMSXにさわりたての頃は、プログラムもたいしたものは組めず、ゲームをすることも多かったものですが、ゲームだけならゲーム専用機のほうがすぐれているでしょう。それでもMSXを使うのは、雑誌などでゲーム以外の実用的な目的でMSXを使うことができることを知って憧れたからです。そういう点でほとんどの記事を読みとばしていた某誌には、ページ数こそ少ないもののC言語講座やアセンブラ講座、ハードウエアに関する記事があって、それだけでわたしには貴重なものでした。

**●マニアの期待を集める『LORD』の機能**

とにかく、「スロットを切り換えての解析」、「ディスクのセクタ単位の読みこみ」、「データサーチ」、「ディスクアセンブラ」、実験には欠かせない「ワンラインアセンブラ」などの機能は、MSXを使いこなすことを喜びとしている人にはたいへんに喜ばれると思います。この『LORD』のマニュアルの例にある「CALL　144Hをサーチする」などという部分を読むだけで、マニアはこのツールに期待するでしょう。

最後にいわせてもらえば、これはわたしが知っているMSXのモニタのなかで、もっとも高機能なものであって、付録ディスクに収録できるならば、ぜひ、そうしてほしいと思っているということです。　(馬場俊輔)

```
+---------- LORD version 1.1 ----------+
+------ Copy right(C) 1991 by Romi ------+
NOW SLOT:P0=#0-0:P1=#3-0:P2=#3-0:P3=#3-0
SYS-RAM:P0=#3-0:P1=#3-0:P2=#3-0:P3=#3-0
EXPANSION:S0=O:S1=*:S2=*:S3=O
LORD(P1):#3-0 MAIN-ROM(P0-P1):#0-0
SUB-ROM(P0):#3-1 FDC-ROM(P1):#3-2
MAPPER SUPPORT=O
MAPPER RAM:#3-0/SEG=0~31
MAPPER:P0=%3:P1=%2:P2=%1:P3=%0
DRIVE:A:B STACK:E2B2

COM>■

[**]  SLOT:SELECT  DRIVE:A  SUM:NORMAL
```

↑超機能モニタ『LORD』の起動画面。掲載時はわかりやすいマニュアルを作る予定

※編集部が『LORD』の評価を求めたときの馬場氏の返事より

料金受取人払

新宿北局承認

72

差出有効期間
平成6年8月
31日まで

切手不要
切手を貼らずにお出しください。

郵便はがき

169-00

107

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX•FAN③係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン MSX対応 講座 無料 ★くわしい案内資料 送呈券

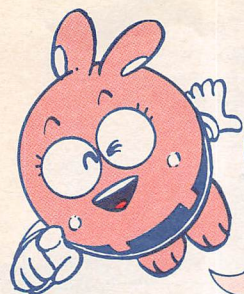
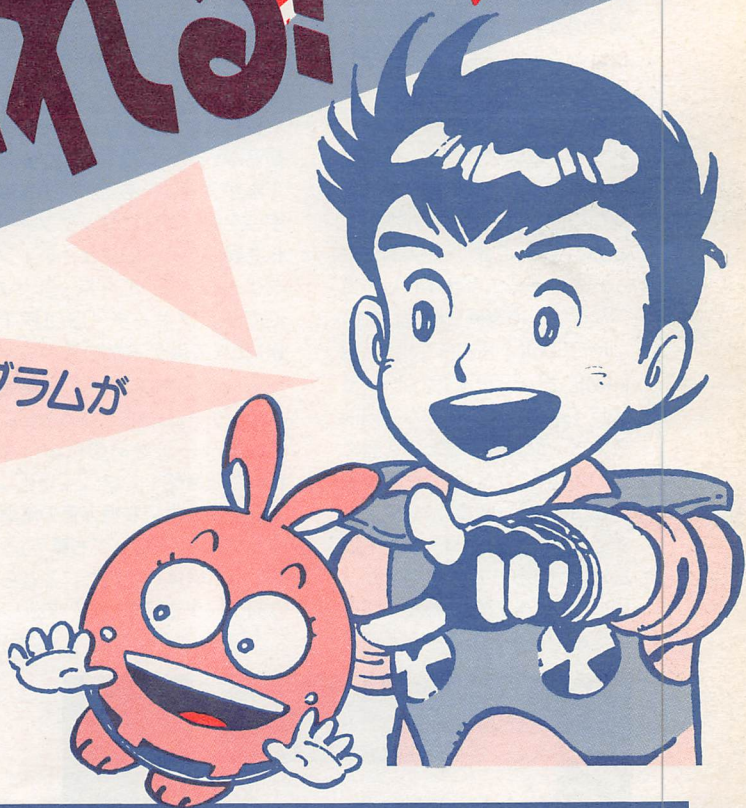
↓必要なことを書いたらスグ出してください!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 住所 | □□□-□□ MSX•FAN③係<br>都道府県 市区郡<br>( 様方) | | | |
| 氏名 | フリガナ | 電話番号 | 市外番号 市内番号( ) 番号 | |
| | | 年齢 | 歳 | 性別 男 1・女 2 |

このハガキを今すぐポストへ!

| RE | M819SR33Ø8 |
|---|---|

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応
講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

パソコンなんて
初めて…の人も
今のパソコンに
物足らない…という人も

# ファンダム SCRUM スクラム

第4回ちえ熱賞と、第2回TIM賞が決まった。ちえ熱賞は、森の平和のために冒険をするあのアクションRPGで、TIM賞は、市販SLGを越えようとした挑戦作が輝いた。

目次



①～⑯はアンケート番号です

## ちえ熱の選考会レポート

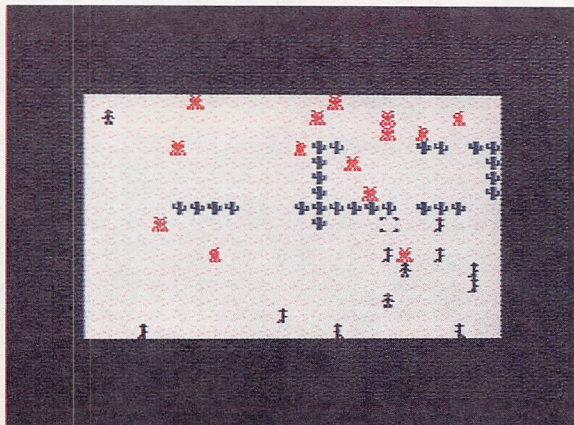
今月の選考会は凄い、惜しい、残念の言葉が入り乱れた。特に惜しい作品の数は、今までの選考会のなかで1、2を競うのではなかろうか。ある作品にはバグがあり、ある作品には基本的なものが欠けていたりした。

おやすみ作の『ガッツ』は身軽な雪だるまの対戦格闘ゲーム。対COMモードにバグがあったため不採用。ただ、2人対戦モードでは十分エキサイトして遊べただけに再投稿を期待したい。

MITTUN SOFT作の『SLIME BATTLE'92』というスライムのレースゲームを以前このページで紹介したのを覚えているだろうか。今回その作者からゴースト(幽霊)がレースをする『GHOST BATTLE'93』が送られてきたのだが、いつゴールしたのかわかりづらいため、レースの盛り上がりが欠けてしまって残念。

下に大きい写真で紹介してあるのがJ作の『GOD』。多数の小さいキャラが動き回り、見ていて楽しい。これでもうちょっとゲーム性があれば……。

今月も付録ディスクの容量の都合からゲーム2本と、ツール1本が保留してある。ゲームは宇宙空間を舞台にドッグファイトを展開する3Dシューティングゲーム、『O・D・F・S VIGOR』(プキーチ・SOFT作)とパズルゲームのスペシャリスト、Toxsoft作の新感覚パズルゲーム『RECTANS』。そしてツールはあのRomiが作った超機能モニタ『LORD』。マシン語の気持ち担当者の馬場さんは「1万円払っても買う」というほど絶賛していた。これらは34ページで紹介している。

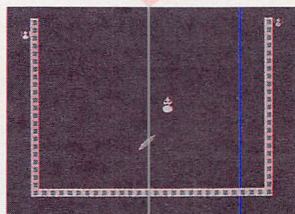
(ち)

これも惜しかったJ作の『GOD』。キミ(神様)はサボテンを置いて、悪魔に子神が負けないように支援する

### 惜しかった作品その①

#### そして溜息が残念に変わる

MITTUN SOFT作の「GHOST BATTLE'93」。以前に比べかなり実力を上げてきた作者だが、あと一歩、採用まで届かない。この作品の場合、ゴールを明確に作れば文句なしだったのに

### 惜しかった作品その②

#### このまま幻で消えるのか？

シンプルなキャラクタとゲーム画面なのだが、変な魅力を持つおやすみ作の『ガッツ』。ピョンピョン跳ねる雪だるまが、棒状に変化(加速する)して体当たりするだけの技を使って戦う格闘ゲーム。

## 選考会出品リスト

| | 作品名 | 作者 | 作品内容 |
|---|---|---|---|
| 1 | わくわく | ? | 勝手に動きまわる枠のなかのドットを、枠に当たらないように操作する |
| 1 | スラスラ筆記体 | 牧野正明 | アルファベットを筆記体で表示するプログラム |
| GP | ポンポン人間 | おやすみ | バネを出す自機を操って、上から落ちてくる人間の命を救え |
| GP | Cosmic Devils | Ancient Soft | ゲーセンに置いてある「コズモギャング」を作品にしたもの。3Dならよかったのに |
| GP | FLOATING BALL | 村林恒 | 画面下を動く上昇気流を出す矢印を利用してボールを操作し、目標物をとっていく |
| GP | ABSURD FIGHT | 村林恒 | たがいにわかならいように基地をマップに配置してから爆弾を落としあう対戦ゲーム |
| GP | SPIN WORDS | MITTUN SOFT | 回転する9つのパネルに書かれている文字をつなげ、答えを当てるパーティーゲーム |
| GP | DUST SHOT | TOMすけ | マウスを使ってゴミをゴミ箱に投げこむ、ゴルフ感覚のゲーム |
| GP | Closing Yogurt | ダイの剣 | 2人対戦。白(ヨーグルト)く塗られたら負け。自分で作った円のなかが安全地帯だ |
| GP | 音声ウラナイ | SAY SAY⁴ | ターボRの内蔵マイクに向かってしゃべり、録音された声を参考にする占いソフト |
| GP | STREET GAMBLER | TOKUN | 車、ボート、馬からレースを選び、それにに賭けて1億円を手にするまで戦う |
| GP | 張飛伝 | B. I. B. | 三国志でお馴染みの張飛を主人公にしたアクションゲーム。馬に乗り槍を使って戦う |
| D | PRINCESSなーみ'S WAR | 新田治朗 | COM側(なーみ姫)のリアクションが楽しいカードゲーム |
| D | 洋食専門店PAZZU | LNK | 「とっかえジグゾー」に似たパズルゲーム。マウス操作など上回る点がいくつかある |

各作品の左に表示してある「I」はI画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介している作品は左の表に載っていません



★ファンダムへの投稿募集中／ 応募要項は81ページ

## 選考会集計結果

# BEST5プラス1！

「あのFRIEVEがここまで成長したか!?」というのが『COMPANY』を選考会で見たとき、審査員のあいだからつぶやかれた感想である（FRIEVEにとって失礼かもしれないが）。FRIEVEの初採用作は92年5月情報号で掲載された『SNOW』。「今にして思えばなんであのレベルのゲームが採用になったか不思議だ」とある審査員がいうが、当時の選考会ではあの作品になにか光ものがあったにちがいない。そして、6月情報号ではFRIEVEの名を一躍広めた『SHOP』が登場した。契約して購入した商品を店頭に並べ、商品が買われていく（消えていく）ビジュアルが気分よかったゲームだ（『COMPANY』にはあのビジュアル部分がなくて、個人的にちょっと残念）。このゲームにファンダム班のだれもが熱中してプレイし、読者アンケートでも第2位の人気を誇った。また、それが、FRIEVEが第2回ちえ熱賞受賞者に選ばれた要因になっている。

MOROがいう。

「雪の結晶を作る、テトリスもどきのパズルゲームを作ってきたFRIEVEが、あれから1年もたっていないのにこんなゲームを作れるようになるとは」

これからの可能性を見つめ、作品というより、作者に対して贈るちえ熱賞を、FRIEVEに贈ったのは間違いでなかったようだ。選んだ我々としてもうれしい気分である。

まだまだ、今回の選考会にはうれしいことがあって、それは天才米チャからの投稿が久々にあったことだ。その米チャの作品がゲームでなくて「なんだあ～」と残念に思っている読者も多いだろうが、とにかく米チャがまだMSXを捨ててなかったことをうれしがろうよ。そうそう、この原稿を書いているとき（2月1日頃）に、これも久々のNu～さんからの投稿が届いた。手紙には転勤でゴタゴタしていたため作品が送れなかったことや、2月情報号の「あしたは晴れだ！（テーマは常連に乾杯）」を読んだことなどが書いてあった。なんだか、次回の選考会も楽しそうだ。（ち）

| 審査員&近況 | COMPANY<br>総計84点 | めざせ1番！<br>総計73点 | ラスタースクロールだ！<br>総計70点 | 小倉百人一首<br>総計68点 | 水中生物を釣ろう<br>総計61点 | バスドライバー<br>総計85点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Orc<br>付録ディスク、FM音楽館担当。今月の担当作に問題発見。どうにか解決 | 見た目だけかと思ったら、中身もすごくてびっくり。タイトルのビルのスクロールも圧巻 | アイデアがおもしろい。ゲームシステムもなかなか。ただゲームバランスがもう一つでした。9点くらいが適当 | すばらしいです。キー入力を監視して、スクリーンセーバーにしてみたらいつも使えて楽しいかな？ | ゲーム紹介の担当になって、また百人一首の歌を覚えてしまった。覚えようって人にはぴったりです | これほんとにおもしろい？ 釣り上げるときに力加減みたいな要素をいれるとか、なにかアクションがほしい | リアルな動きに注目！このゲームで切り返しや縦列駐車をマスターすれば免許を取るときも楽かな？ |
| がまこ<br>この号をもって、Mファンを去ります。みんな長い間どうもありがとう！ | 個人的にすごい将来性を感じていたFRIEVEの面々。期待を裏切らないリキのはいったゲームに感心！ | 気持ちはわかるんだけど、イマイチ説得力がない。うー、なんか全体的に中途半端な感じを受けてしまうのだ | どんな画面もぐにゃぐにゃにしてしまう所はすごいと思うんだけど。ただそれだけじゃないのかなあ、はて？ | 地味ではあるけれど、できはなかなかのもの。遊び心でなんどもプレイしているうちに古典に強くなるかもね | 魚がかかるまでぼーっと待っている、あの空虚な感じがいい。でも釣れたときの演出がないのが残念だな | 内輪差って上から見ると良くわかる。読者の皆さん交差点の巻き込み事故には注意しましょう（警視庁交通課） |
| コルサコフ<br>フルネームはコルサコフ山汁。どうしてこんな名前なのか自分でもわからない | タイトルの出方やBGM、グラフィックの構成、ゲーム性など、ほとんど全員一致でいち押しの作品。楽しめる | プログラムはちょっと粗削りな感じがするけれど、試験勉強シミュレーションという新境地がとくに気に入った | 作品を見るまえから米チャだから10点つけよう！ と思っていたけどゲームじゃなかったのでちょっとがっかり | 百人一首のデータをぜんぶコツコツと入力した努力を高く買う。でも、だからこそ細心の注意を払ってほしい | イマジネーションで楽しむシンプルな作品。ささやに0点をつけられそうなので、ぼくはちょっと高めにした | いつもターボRでしっかりした構成とグラフィックのゲームを作ってくれる福留。プロっぽい渋さの光る作品だ |
| ささや<br>プリメその他いろいろ担当。2年前のこの時期は大学に合格して浮かれてたな | ほよよ、作者がとても高校1年とは思えまちぇんでちゅ。メイン画面に変化が少ないのが残念でちゅね | 以前に同様の画面レイアウトのゲームがありましたでちゅ。見ばえはよくないでちゅけどいいでちょう | おお、ユラユラでちゅ。オエ、酔ったでちゅ。しょれは大げさでちゅが、気持ち悪く動いてくれまちゅね | 百人一首ができないボクたんにはつらいゲームでちゅね。これ、教養ソフトにちてはどうでちゅか？ | カッパを釣って、吹き出したのが失敗でちゅ。0をつけるべきだった！ うきのアタリが納得いかねえぞ!! | 3ナンバーのZに乗ってるボクたん。ちょっとなれたら名運転手でちゅね。なぜコーナーでひっかかるの？ |
| ちえ熱<br>当コーナー担当。引っ越しシーズン終盤戦。希望の物件を捜し求めて奔走中 | うーん、色々な分野の商品を扱うより、ひとつの分野の商品だけを扱う会社のほうがおもしろいとわたしは思う | テストは一夜漬けでのぞんでいたわたしにとって身にしみるゲームだ。「ヤマをかける」というコマンドがほしい | ちょっと、どうやってんのこれ。理解できるかどうかは知らないが、この作品の解析原稿を読んでみるか | データだけの集まりという感じの作品は歓迎できない。どうせならターボRで声が流れてくるようにしてみろ | 釣った魚やカッパなどを、下手な絵で見せるよりプレイヤーの想像にまかせているのがこの作品のいいところ | 仮免許の試験を4回も落ちた悲惨な過去を持つわたしは、この教習所みたいなコースを見ると暴走したくなる |
| MORO<br>スーパービギナーズ講座担当。93年になって麻雀、パチンコは負けてばかり | 軽いバグが3つあった以外は◎。まあ、ターボRでないと遅いけど、ほぼ文句なしのできだ。ぜひ遊んでほしい | 身近なものを題材にしている点はよいと思うが、乱数が急所に使われている感じに好感を持てなかった | なつかしいなあ。米チャはテクニックの提示のつもりだったそうだが、解析担当の馬場氏は悲鳴をあげていたぞ | わたしにはチンプンカンプンだったけど、Orcたちがほぼ即答していたのに驚いた。楽しそうだったので7点 | 五目ならぬ十目釣りのゲーム。きっとエサは万能エサでしょう。そういえば、この2、3年やってないなあ | 跳ね返りがいやだけど、十分楽しめる。ドライブゲームは久しぶりだ。両方に10点付けたのは、私とささやだけか |
| おさだ<br>国際化＋大戦略＋同人＋パソ天＋ファンダム担当なんだな、これが | もっといろいろな要素がないと10年分も続けるのはかったるい。というのはぜいたくな願いだろうか？ | このゲームで1番をとったときと同じスケジュールで勉強すればキミも成績があがるだろう、きっと | ラスタースクロールってなんだ？ とりあえずみんながおもしろがっていたし、なんだかすごそうなので7点 | 中学のころ学校で百人一首の大会があったので、そのときにあれば便利だったろうなーと思う暗記用プログラム | ディスプレイの前でひたすらアタリを待つというアホくささがいいのかもしれない。連打するのは禁じ手 | あのバスが障害物に当たったときの不自然なはねかえりはなんなんだろう？ ほかの部分がいいだけに気になる |
| シゲル<br>ファンダム担当。最近バボさまと……。いや、何もないです。ゴメンささや | やっぱり、評価しないワケにはいかないでしょ。何もいわず、だまされたと思って一度はプレイしてくれ | 画面のレイアウトは『GAME MAKER』に似ているが、キャラの動きなど細かな演出を評価したい | 俗にいえば、ウネウネスクロール。前にもあったかもしれないけど、ぜひ、シューティング等に反映してほしい | ゲームをプレイするよりは、リストを打ちこんだほうが、歌を覚えられると思うのだが、どんなモンでしょ？ | プログラムのデータを〝バボさま〟とか好きな名前に変えてプレイすると楽しいぞ。あ、許してささや | 車の免許は持っているが、ペーパーなオイラはガンガンぶつけてボロボロ。現実だったらとっくに死んでるな |
| あじ<br>CGコンテスト、紙芝居、同人、パソ天担当。最近1日12時間以上寝ているぞ | 2＋以降っちゅうことで9点やな。でもMSX2でも動きそうな感じがすんけどな。ゲームは楽しくてええで | 自分がアタマ悪そうでホンマ悪いから、こういうゲームは燃えんねん。かといって、アタマよくはならんが…… | じつになめらか！ これはええ！ ゲームじゃないけんど、見てててきもええ（気持ち良い）環境ソフトや！ | 中学んとき、授業で覚えろいわれて、ちっとも覚えられんかった。時期ははずしたが、テスト対策にええかもね | かんたん、かつシンプルでおもろい。が、釣れるものがまじめ。水のなかは、ながぐつやバイクも落ちてんぞ | きれいにできとんねん。車の練習にもってこいやな（ほんまか？）。つっかかるときもあるが、ええとしよう |

【審査点案内】 9点以上＝絶対採用！ 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用してもいい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

## 打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「4－5月情報号確認用データ」係まで。

# ファンダム各賞発表！

## 第4回ちえ熱賞

# Dark Dungeon〜妖精の森〜

作者・UMIPI（栃木・18歳）

## 第2回TIM賞

# レッツゴー三国

作者・ところがこれも山添博史（大阪・17歳）

第４回ちえ熱賞と第２回TIM賞の発表です。下に載っているのが、今回のちえ熱賞候補者達であり、第２回TIM賞候補者は92年10月情報号から93年３月情報号掲載者全員である。そのなかから９人の審査員で審査（※１）した結果、『大富豪』のよっさクンと『野望の戦略』のNIKO²SOFTクン、『Dark Dungeon〜妖精の森〜』のUMIPIクンの３人がちえ熱賞で接戦となった。そこで決戦投票をした結果、『Dark Dungeon』のUMIPIクンが５票を獲得し（ちなみに『野望の戦略』は３票獲得）、第４回ちえ熱賞は『Dark Dungeon』のUMIPIクンに決まった。おめでとう！ オールBASICで作られてある点、作者の何度もあきらめず投稿してきた点などが評価されての受賞である。しかし、『野望の戦略』にバグが出なかったら、あれで対COMモードまでついていたら第４回ちえ熱賞の行方は変わっていたかもしれない。

そして、第２回TIM賞はもっとも推薦数が多く、そして高い順位が多かった、ところがこれも山添博史作の『レッツゴー三国』に決まった。おめでとう。市販ＳＬＧをよくマネて、シナリオだけを別に考えて作ってくるアマチュアプログラマが多いなか、彼だけは市販ＳＬＧを越えようとし、作品を作ってきた。そんな『レッツゴー三国』だからTIM賞に選ばれたのだろう。（ち）

まさか、ちえ熱賞をいただけるとは思ってもいませんでした。
この作品は高校生活最後の記念として作り上げたもので自分なりに満足いく作品になっていると思います。BASICしかわからない私としてはMSX2のスピードの限界に大変苦しんだのを覚えています。そしてVDPがおそいのもつらかったです。
現在、私は受験戦争中なので新しい作品の製作はしていませんが、フッと頭に浮んだアイディアはかかさずメモやらなにやらで書き留めているのでこの本が出ているころには再び何かを作りはじめているかもしれません。
これからもずっとMSXの光が消えてしまうことのないようがんばりたいと思いますので共に多くのMSX・FANのみなさまもがんばりましょう。
それでは次回のDark Dungeon IIで(?)お会いしましょう!!
P.S 父母上様には本当に感謝しております これからもどうぞよろしくおねがいいたします。
MSX2 3DACTION
DarK Dungeon〜妖精の森〜
WRITTEN by UMIPI 1993.1.31

TIM賞ありがとうございます。『レッツゴー三国』は「TIM賞とって当然」と思って投稿したのですが、ゲーム内容の不完全さに気づいた今は、ふさわしくないと思っています。しかし、このままではすまさん！ 曹操や劉備どころか項羽や劉邦や韓信まで登場し、親切で快適なSLG『漢（ハン）』を作って、今日の受賞をはずかしくないものにしてみせます。1993 1/31

## 審査員から

●何度も再投稿された『Dark Dungeon』はストーリー性とオリジナル性を持つ作品として採用された。そこに作者の努力を感じる。山添博史は第３回ちえ熱賞を『Emporer』と競った『ひでー話』からしても彼の実力はたいしたものだし、そんな彼が作ったSLGは絶対つまらないと思っていた市販SLGの戦闘場面のうっぷんをはらしてくれた。（ちえ熱）

●正直いってわたしが個人的にいちばん楽しんだのは『大富豪』。ただ、オリジナリティとか独自性とかを加味して考えると、『レッツゴー三国』がずばぬけ、全体的な仕上がりで『Dark Dungeon』が後を追うという感触だった。でも『大富豪』好きだなあ。（コ）

●ちえ熱賞に関して言えば、こんな作品あったっけ？ と言う具合で記憶に残る作品が少ない。そのなかで、幾度か投稿を重ねた『Dark Dungeon』が良くも悪くも印象に残りこれを推した。TIM賞は『The かくとう３』を推す。ターボR専用ではあるものの、格闘ゲームの新境地を確立した（？）という点を高く評価したい。（シゲル）

●TIM賞の候補作を見てみると、これは文句なしに『レッツゴー三国』しかない。ちえ熱賞は『そらをとびたい』、『回る３匹』なんかも好きだったけど、何度のボツにもめげずに投稿してきたUMIPIの根性をおおきく評価した。（おさだ）

●『大富豪』がよかった。誰でも１人で気軽に遊べるのがいい。ルールに関して読者からいろいろ反響が多かった。『Dark Dungeon』も『レッツゴー三国』もいいが、この２つよりも『大富豪』のほうがあきないだろう。（めずらしくまじめに書いた、ささや）

●『野望の戦略』はよかった。狙いすぎの感がないといえばうそになるけど。こんなゲームが遊びたいなという気持ちを実現したゲームだと思う。（Orc）

●賞を獲得した２作品とも、ゲームが似顔絵的なところが残念だった。似顔絵的作品は、モトのゲームを知ってれば非常に楽しいが、知らない人がやれば評価がわれる。しかし、いくら似ているといっても、ゲームとしての完成度は非常に高いので、最後は「すばらしい」になってしまうのよぉ。（あじ）

●ちえ熱賞には『Dark Dungeon』、TIM賞にはやはり『Dark Dungeon』と『SLIME WORLD』の２本を推した。『SLIME〜』はゲーム展開のテンポがよく、バランス、システムなど、どれをとっても申し分ない。『Dark〜』は採用までいろいろあったが、採用時にバグもなく、なりよりオールBASICには驚いた。（MORO）

※１ 各賞の審査方法はちえ熱賞が全候補作に5段階評価し、また各自が5票ずつを持ち、自分の推す作者に自由に投票する方法。TIM賞はもっとも強く推す作品を1位としてあらわし、それでベスト5をつける方法。これらをいつものファンダム選考会審査員に編集長を加えた9名で審査を行った。

【第４回ちえ熱賞候補者】●１月情報号から 『大富豪』のよっさ／『雨がやんだ！ さあ、散歩に行こう』のタカマス／『MAGIC BATTLE』のもとき／『Another Land』のましろ ●２月情報号から 『そらをとびたい』の大久保／『回る３匹』の小松／『ドクロ』の小林／『ATTACKER』と『FINAL FORCE』のOIMO／『野望の戦略』のNIKO²SOFT ●３月情報号から 『くそボール』のKobo／『Ｖヤード』のしろいからす／『ならべんでぇー』のWEST SOFT／『Ex−Gravity』のＴ．Ｎ．Ｐ／『Dark Dungeon〜妖精の森〜』のUMIPI

## 質問箱 MSX-DOSとは何なのですか?

**Q** MSX－DOSとは何なのですか。また、MSX－DOS TOOLSとは何なのでしょう。(秋田県・三浦孝之／?歳)

**A** MSX－DOSというのはディスクドライブを制御するためのプログラムなのだ。コンピュータに何かさせようとするときは、なんらかのプログラムが必要になるのは知っているだろう。フロッピーディスクに対してプログラムやデータを読みこんだり、書きこんだりする場合でもディスクドライブを扱うためのプログラムがやっぱり必要になるのだ。しかし、ディスクドライブをBASICプログラムのロード、セーブのためだけに使うのならば、Disk－BASICで十分だと思う。ただし、大量のデータをやりとりするような場合などに、効率良くディスクドライブを扱おうとすればMSX－DOSが適している。

MSX－DOSではBASIC上でプログラムを作る場合に比べてメモリをたくさん使える。だからエディタやデータベース、そしてほかの言語を使うときに使用されることが多いのだ。

MSX－DOS TOOLSはMSX－DOSを本格的に使うためのツール集。MSX－DOS上で動作するプログラムの開発をしたり、MSX－DOSをもっと便利に使うために役立つものがたくさん含まれている。たとえば、エディタ、アセンブラ、そして任意の文字列を検索するプログラムなどが入っているのだ。(馬場俊輔)

## 質問箱 BGMを途中で止めるには

**Q** ぼくの作っているゲームでは、タイトル画面でスペースキーの入力待ちのあいだ、インターバル割りこみを使って、PLAY文で音を鳴らしているのですが、入力があったとき途中で止める方法がわかりません。どうすればいいのか教えてください。

(大阪府・佐藤宏行／18歳)

**A** インターバル割りこみを使ってのBGM処理にはちょっとしたくふうが必要なのだ。それは、演奏データをできるだけ細かくしてやること。1回に演奏してやる量を少なくし、割りこみ間隔も小さくしておけば、なにか変化があったときにすぐ対応させることができて便利だ。たとえば、10秒ごとに10個のデータを演奏しているとすると、演奏した直後に入力があれば、10個演奏されるまで待たないといけない。しかし、1秒ごとに1ずつ演奏するようにすれば、すぐ鳴り終わるので気にならないだろう。どうしても途中で強制的に演奏を止めたいというのなら、いちばんいいと思う方法を教えよう。それは、

```
DEFUSR=&H9Ø
```

を実行してUSR関数を定義しておいて、演奏を止めたいところで、

```
U=USR(Ø)
```

を実行すればよい。ただし、PLAY文の設定は初期化されるので、次に演奏するときは、再設定する必要があるが。サンプルを付録ディスク(ファイル名はQ&A.FS4)に収録しておくので、参考にしてほしい。(M)

## 情報局 ああ、いつもこんな情報でごめんなさい。2月号『野望の戦略』のバグ修正

2月情報号のファンダム『野望の戦略』において、一揆や怪獣と戦闘になったあと暴走してしまうという内容のバグ情報の手紙や電話を山のようにいただきました。原因は、付録ディスクで解凍するときにPMEXTというツールを使っているのですが、このツールは解凍するさいにファイルサイズを128の倍数にするためにダミーの文字列をつけてしまうのです。その結果、メモリをギリギリまで使っている『野望の戦略』の「PRG.BAS」で暴走してしまったというわけです。

修正方法は以下のとおりです。

①書きこみ可の状態になっている、『野望の戦略』を解凍したディスクを用意します。

②MSXを立ち上げ、用意したディスクを差しこみ、

```
LOAD"PRG.BAS"
```

と打ちこんで、解凍したディスクから「PRG.BAS」をロードします。

③ロードし終わったら、

```
LIST 798Ø
```

と打ちこんで、行7980のリストを表示させます。

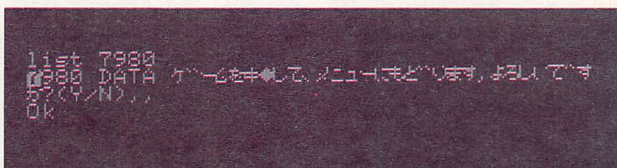
④行7980のリストと「Ok」の文字が表示された状態で、カーソルを上に3つ移動させ(右の写真の状態)、そこでリターンキーを押します。

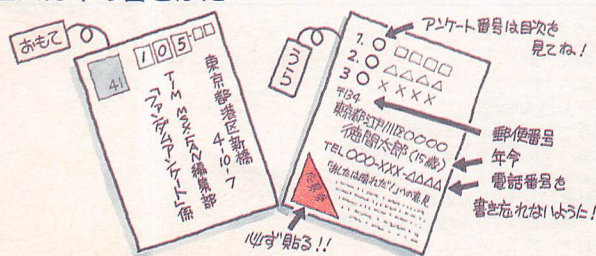
⑤最後に、

```
SAVE"PRG.BAS"
```

と打ちこんで、セーブしなおせば修正作業終了です。

これでダミーの文字列がクリアされ、正常に作動します。(おさだ)

```
list 7980
7980 DATA ゲームを中止して、メニューにもどります。よろしいです
か?(Y/N),,
Ok
```

## ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは3月18日。抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(2月号)

4位は『FIGHTER'S』と「新・マシン語の気持ち」。2位は「ツール!」と「あしたは晴れだ!」。1位は「ちえ熱の選考会レポート」。

■ハガキの書きかた

【2月号ファンダムアンケート当選者発表】〈群馬県〉吉田聡〈埼玉県〉中村康之〈千葉県〉楢和隆〈大阪府〉田辺秀樹〈広島県〉田口康彦

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ!＝6－7月号のテーマ「ファンダム班と一問一答」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは3月18日)。

また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

ファンダムアンケート④-⑤ 応募券

# SUPER BEGINNERS' 講座

スーパービギナーズ

超初心者

第4回

今月のテーマ
ループ処理とは

プログラムを組む上で、基本的となる処理のひとつがループ処理だ。ループ処理にもいろいろあるが、今回はFOR～NEXTの基本的な部分について紹介する。

## 繰り返しおこなう処理

プログラムで「A」という文字を画面に5つ、横に並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

答えはかんたんで、

10 PRINT "AAAAA"

と、始めから「A」を5つ並て表示するようにすればいいのだ。

では、縦に5つ並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

カーソルキーとAキーを使って画面に並べるなんていうのはダメ。どんなプログラムにすればいいか、ちょっと考えてみてほしい。

**■「A」を縦に5つ表示するプログラム**

では、答えを見てみよう。下にあるリストがこの問題の答えだ。

「ぜんぜんわからなかった」という人は、リスト1のプログラムを見てほしい。

行番号を付けて、

PRINT "A"

を5つ並べただけの、PRINT文さえ知っていれば、かんたんに組むことができるプログラムだ。

「かんたんだった」という人の中には、リスト1のようなプログラムができた人もいるのではないだろうか。

では次に、リスト1の下に掲載されている、リスト2のプログラムを見てほしい。このプログラムでも、「A」という文字を縦に5つ表示することができるのだ。

すでに気が付いただろうけど、リスト1にはPRINT文が5つあったが、リスト2では1つしかないのだ。かわりに始めの行に、

FOR I=1 TO 5

というのがあり、終わりには、

NEXT

というのがある。

これは2つで1セットになっていて、あいだにあるPRINT文を5回繰り返すという意味の命令だ。

つまりリスト1より短いプログラムで、「A」を縦に5つ並べて表示できるということになる。

そしてこれが、今回のテーマになっている**ループ処理**を実現する、FOR～NEXT（フォアー ネクスト）ループという。

ループ処理とは、このように繰り返しておこなう処理のことだ。

**■リスト1「A」を縦に5つ表示するプログラム**

```
10 PRINT "A"
20 PRINT "A"
30 PRINT "A"
40 PRINT "A"
50 PRINT "A"
```

**■リスト2 FOR～NEXTを使って表示する**

```
10 FOR I=1 TO 5
20 PRINT "A"
30 NEXT
```

**■写真1 リスト2の実行画面**

```
10 FOR I=1 TO 5
20 PRINT "A"
30 NEXT

run
A
A
A
A
A
Ok
█
```

↑このように「A」が縦に5つ表示され、実行結果はリスト1と変わらない

---

**PRINT文**
PRINT文はメッセージや式の値を表示するための命令だ。書式は
PRINT　表示データ
のようになり、表示データには文字列でも、数式でも、それらを組み合わせたものでも指定可能だ。表示される位置は、カーソルのある位置からになるので、LOCATE文(カーソル位置指定の命令)と組み合わせて使われることが多い。表示後は改行されてカーソル位置が次行の左端に移動するが、データの最後に「；」(セミコロン)を付けた場合には、改行されずに表示の末尾にカーソルが移動する。

**ループ処理**
今回はFOR～NEXTを使用したループ処理のみを紹介しているが、他にもたくさんのやり方がある。例えば、リスト2をIF文とカウンタ用の変数を使って、

```
10 A=0
20 PRINT "A"
30 A=A+1
40 IF A<5 THEN 20
```

のようにしておこなうこともできる。他にも、ON GOTO文を使ってループ処理を組んだり、GOTO文を使った無限ループなどもある。ファンダムの1画面プログラムの解説などを参考にして、調べてみよう。

# FOR～NEXTの基礎知識

FOR～NEXTループは、FOR～の部分とNEXTの部分にわかれている。それぞれの部分について説明するので、右の図や下のリストを参考に読んでほしい。

**■FOR～NEXTの仕組み**

FOR～の部分は、ループを繰り返す回数などを定義する部分になっていて、以下の3つのことを指定しなければいけない。

①そのループで使う**カウンタ用の数値変数**(ループ変数)を指定する
②指定されたループ変数の始めの値を指定する
③指定されたループ変数の値が、いくつになるまでループを繰り返すか、終値を指定する

これら3つのことを、

FOR ①=② TO ③

というぐあいに指定してやると、ループが定義されるのだ。

次にNEXTの部分だが、これはループを実行する部分になる。

具体的に説明すると、FOR～の部分で指定されたループ変数の値を1増やす。その結果、ループ変数の値が終値以下ならば、FOR～の直後の処理にもどる。もし終値を超えていれば、そこでループを終了して次の処理に進むのだ。

**■ループ変数の値とSTEP**

FOR～の部分では、第4の指定としてSTEPというのがある。

これはNEXTの部分でループ変数に加算される値を指定するものだ。だから、下の実験2や実験3のように指定すれば、ループ変数を奇数で変化させたり、減らしていったりすることができるのだ。省略することができ、その場合は1ずつ加算されることになる。

FOR～NEXTループでは、ループ変数がとても大事な役割をはたしているということが、わかってもらえただろうか。

今回は紹介できなかったこともあるので、次回も引き続きループ処理を紹介したいと思う。

### ■実験1 リスト2のループ変数

```
FOR I=1 TO 5:PRINT I;:NEXT
 1  2  3  4  5
Ok
█
```

↑リスト2では、ループ変数の値が1ずつ増加していき、5回繰り返しているのがわかる

### ■実験2 2ずつ増えていくタイプ

```
FOR I=-1 TO 4 STEP 2:PRINT I;:NEXT
-1  1  3
Ok
█
```

↑STEP2を指定すると、ループ変数は2ずつ増える。結果的に3回繰り返すループになる

### ■実験3 1ずつ減っていくタイプ

```
FOR I=2 TO -2 STEP -1:PRINT I;:NEXT
 2  1  0 -1 -2
Ok
█
```

↑このように、STEPでマイナスの値を指定すると、ループ変数の値もだんだん減っていく

### ■図1 FOR～NEXTの使い方

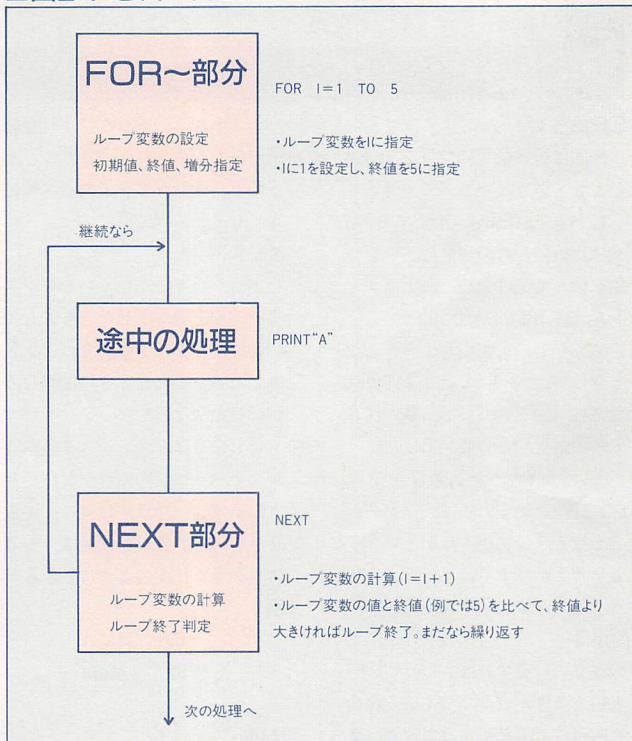
**FOR【数値変数】=【初期値】TO【終値】**

**NEXT**

【数値変数】 ループカウンタ、ループ変数という。ここで指定する変数の条件は、数値変数であること。注意することは、ループ中指定した変数をもとにループが実行されるので、ループ中はむやみに値を壊さないようにすること。

【初期値】 ループ変数の始めの値を指定する。

【終値】 ループ変数の終わりの値を指定する。ループはループ変数の値がこの指定の値を超えると終了する。

### ■図2 FOR～NEXTの仕組み

### ■応用編 ここでリターンキーを押すと?

```
FOR I=1.5 TO 3.9:PRINT I;:NEXT█
```

```
FOR I%=1.5 TO 3.9:PRINT I%;:NEXT█
```

↑実行するとわかるが、2つの結果は異なるのだ。相違点は下のループ変数に%という記号がついていること。これは変数の型を表す記号で、整数型を意味する。詳しくは下の解説で

**カウンタ用の変数**
カウンタ用の変数とは、カウント、つまり数えるための変数という意味で、ループ処理で使われる場合には、そのループ回数、つまり処理を繰り返した回数を数えるための変数だ。FOR～NEXTループでは、FOR文でこの変数を指定する必要があるので、特にループ変数と呼んでいる。

**【応用編の解説】**
2つの相違点である%という記号は、整数型を表す記号なのだ。初期状態では変数はすべて実数型なので、上の場合には問題なく動作するが、下の場合にはループ変数にこの記号が付いて整数型になっているので、FOR部分で始めの値を設定するときに小数部分が切り捨てられ、I%がIの状態でループが実行されてしまう。そのため実行結果が異なってしまうのだ。

## プログラムのご相談・修理・仕立て MORO'Sショップ開店

ファンダムに送られてくる質問ハガキの中にはプログラミングに関する質問も多い。SB講座やBASICピクニックの記事で扱ったり、かんたんなものならスクラムの質問箱で答えたりしてきたが、このカコミと付録ディスクで答えることにした。
☆どう組むか、どう直せばいいか、どうすればうまくいくかといった、プログラムに関するご相談・修理・仕立ての注文を受け付けます。「SB講座MORO店」まで送ってください。なお、料金はいりません。

マシン語の気持ち

## #7 マシン語の比較

**マシン語である程度のプログラムを組もうとしたとき、初心者にはピンとこない部分がある。それは、BASICのIF文のように、数値を比較して分岐させることだ。たったひとつの記号を表すのに、マシン語ではどうやるのだろう。**

### CP命令

今回はCP命令について、解説しようと思う。

CP(ComPare（コンペアー）=比較する)命令は比較のための命令だ。マシン語を使って条件分岐、例えば

IF A=34 THEN GOTO 100

のようなものを実現しようとしたとき、〝A=34〟という条件をフラグの状態で判別して、**条件付き分岐命令**を使う必要があった。

〝A=34〟という条件をフラグに反映させる方法は、フラグがどんなときに変化するかということを考えればすぐにわかる。8ビットの引き算命令を使って、

```
SUB 34            A←A−34
```

のように計算すれば、〝A=34〟という条件が成り立っていた場合に限って計算結果が0になり、**Zフラグ**がセットされる。

これを使うと、〝A=34〟のときにラベルMAINへジャンプするプログラムは次のようになる。

**例:**

```
        SUB  34
        JP   Z,MAIN
             :
MAIN:
```

ところがこの方法では、計算結果がAレジスタに代入されてしまうので、Aレジスタの内容が変化してしまう。判定後、

ADD A,34

を実行したり、空いているレジスタに内容を退避させたりしてもよいのだが、それでは大変にメンドウである。こんなときに便利なのがCP命令なのだ。

CP命令は、Aレジスタの内容からオペランドの内容を引いたときの結果を、フラグだけに反映させるものだ。これを使えば、上のプログラムは次のようにできる。

**例:**

```
        CP   34
        JP   Z,MAIN
             :
MAIN:
```

### フラグとCP命令

それでは、CP命令とフラグの関係(もちろんSUBとおなじ)についてまとめてみよう。各フラグは次のように変化するのだ。ただし**符号なし8ビット整数**で考え、とりうるオペランドは、A、B、C、D、E、H、Lの各8ビットレジスタと、(HL)、(IX+d)、(IY+d)の各メモリの内容、および8ビットのデータである。

**CP オペランド**

Cy　:〝Aレジスタ<オペランド〟のときセット
P/V:演算の前後でAレジスタのビット7が変化したらセット
Z　:〝Aレジスタ=オペランド〟ならセット
S　:演算の結果Aレジスタのビット7が1になったらセット

**このほかのフラグ**は条件付き分岐命令では使わないので省略する。また使い方の難しそうな感じのフラグがあるが、普通はCyフラグとZフラグの変化だけを知っていれば十分である。

### 各種条件とCP命令

いろいろな条件(=、≠、≦、<、>、≧)とCyフラグ、Zフラグの関係(C、NC、Z、NZ)について考えてみよう。

CP命令でのフラグの変化から、〝A<オペランド〟と〝A=オペランド〟はすぐにわかる。

| フラグの状態 | Aレジスタとオペランド |
|---|---|
| Cy=Ø | Aレジスタ≧オペランド |
| Cy=1 | Aレジスタ<オペランド |
| Z =Ø | Aレジスタ≠オペランド |
| Z =1 | Aレジスタ=オペランド |
| Cy=1　または　Z=1 | Aレジスタ≦オペランド |
| Cy=Ø　かつ　Z=Ø | Aレジスタ>オペランド |

◉表1　比較の種類とフラグの状態

---

**条件付き分岐命令**
条件付き分岐命令とは、
JP NC,LABEL
のように、条件で指定されたフラグの状態のとき、実行される命令のこと。この場合では、Cyフラグが0のときJP命令が実行され、その他のときは次の命令に進む。このように条件が指定できる命令には、他にJR命令、CALL命令、RET命令などがある。

**Zフラグがセット**
「フラグがセットされる」というのは、そのフラグが1になることをいう。Zフラグの場合、演算結果が0なら1になり、0以外なら0になる。始めのうちは勘違いしやすいので注意しよう。

**符号なし8ビット整数**
これは0〜255の整数の値を意味し、例えばFFHなら255になる。「符号あり」という場合は、最上位ビットを符号とみなし、そのビットが0ならプラスの値、1ならマイナスの値になる。マシン語で身近なところでは、
LD　A,(IX−10)
のように、IXレジスタやIYレジスタを使ってアドレスを示すときのアドレス増分がある。この場合、0H〜7FHが0〜127、80H〜FFHが−128〜−1を表す。

**このほかのフラグ**
フラグにはN(減算)フラグとH(ハーフキャリー)フラグがある。Nフラグは減算命令が実行されると1になり、Hフラグは8ビット演算でビット3からビット4へ桁上がりがある、またはビット4からビット3へ桁下がりがあると1になる。どちらもほとんど使うことがない。

またそれらの反対の条件である〝A≧オペランド〞と〝A≠オペランド〞もかんたんにわかるはずだ。

つまり、それらの条件が成り立つときにラベルMAINに分岐するプログラムは次のようになる。

**①条件：A＝オペランド**

```
    CP オペランド
    JP Z,MAIN
        ⋮
```

**②条件：A≠オペランド**

```
    CP オペランド
    JP NZ,MAIN
        ⋮
```

**③条件：A<オペランド**

```
    CP オペランド
    JP C,MAIN
        ⋮
```

**④条件：A≧オペランド**

```
    CP オペランド
    JP NC,MAIN
        ⋮
```

それでは残りの条件(≦、>)の場合はどのように考えたら良いだろうか。Z、NZ、C、NZを使ってしまったので、これらは一つの条件分岐ではできないことがすぐにわかる。つまり、**2つの条件分岐を組み合わせて**表現するのだ。

**⑤条件：A≦オペランド**

```
    CP オペランド
    JP C,MAIN
    JP Z,MAIN
        ⋮
```

**⑥条件：A>オペランド**

※これは⑤の反対の条件なので、〝A≧オペランド　かつ　A≠オペランド〞と考えることができる

```
        CP オペランド
        JP NC,NEXT
            ⋮
NEXT:   JP NZ,MAIN
            ⋮
```

以上のことを前ページの表1にまとめておいたので見てほしい。

**実験してみよう**

下に掲載したサンプルプログラムを使って、実際にプログラムを動かして試してみよう。

このプログラムを実行すると、画面に〝B〞が表示されると思う。

行1040では、行1030でAレジスタに設定された値と24をCP命令を使って比較している。この場合、20<24なのでCyフラグがセットされ、20≠24だからZフラグはセットされない。つまり行1050では条件に合わないので通過し、行1060では合うのでSRTNBを呼び出すのだ。その結果、画面に〝B〞が表示されるのだ。

では行1030を書き換えて、

LD A,24

にしたらどうなるだろうか。今度は画面に〝A〞のみが表示されるはずだ。行1030でAレジスタに設定する値に応じて、

0～23　：Bを表示
24　　　：Aを表示
25～255：何も表示しない

のような結果になるのだ。

詳しい実行方法はリストの右で説明しているので、前述の①～⑥を参考にして、いろいろ書き換えて試してみてほしい。

**まとめ**

CP命令は条件付き分岐命令とともに使われることが多く、単独で使用されることはあまりない。つまり、JP　cc，nnnn、JR　cc，eやRET　cc、CALL　cc，nnnnなどの命令と組み合わせて使われるのだ(ccは条件の種類、nnnnはアドレス、eは相対バイト数を表す)。

CP命令とCyフラグ、およびZフラグとの関係を、よく理解しておいてほしい。これらが完全に理解できれば、マシン語でもわりと自由にプログラムを組むことができるようになるだろう。

それでは次回まで。

(馬場俊輔)

### ●リスト1　今月のサンプルプログラム NMH-4-1.SIM

```
1000          ORG     0D000H
1010 ASM:     EQU     9000H
1020 CHPUT:   EQU     00A2H  ──── 1文字表示のBIOS
1030          LD      A,20
1040          CP      24
1050          CALL    Z,SRTNA ──── A=24のとき、SRTNAを呼び出す
1060          CALL    C,SRTNB ──── A<24のとき、SRTNBを呼び出す
1070          JP      ASM ──── プログラム終了
1080 SRTNA:   LD      A,'A'  ┐
1090          CALL    CHPUT  ├── 'A'表示サブ
1100          RET            ┘
1110 SRTNB:   LD      A,'B'  ┐
1120          CALL    CHPUT  ├── 'B'表示サブ
1130          RET            ┘
1140 END
```

**■サンプルプログラムの使い方**

まず、
RUN"SIMPLEASM"
と実行してSimple ASMを起動し、左の掲載リストを間違えないように打ち込む。

打ち込めたら、
>ANO
と実行し、アセンブルする。

アセンブルが終了したら、
>GD000
でプログラムを実行してみよう。画面に〝B〞が表示されればOKだ。

行1030のAレジスタへ設定している値を変更したり(ただし0～255の範囲)、前ページの表1を参考に行1050と行1060の2つのCALL命令の条件を、
CALL NC,SRTNA
CALL NZ,STRNB
などに変更したりして、比較を理解する参考にしてほしい。

---

**2つの条件分岐を組み合わせて**
Aレジスタ≦オペランドという条件は、Aレジスタ<オペランドまたはAレジスタ＝オペランドという意味になる。そこで本文⑤のプログラムのように、どちらの場合でもMAINにジャンプするようにすればいいのだ。また⑥のようにして反対の条件で分岐する場合、

```
    JP NC,NEXT
```

ではずれた後と、

```
NEXT : JP NZ,MAIN
```

ではずれた後とでは、進む処理が変わってしまうので注意すること。実際のプログラムでは、⑤のプログラムでどちらの条件にもはずれた場合が⑥の条件とおなじになるので、

```
        CP オペランド
        JP C,NEXT
        JP Z,NEXT
MAIN:
            ⋮
```

のようにすれば問題はない。①～④も同様に考えられるので、実質的には3つの場合を覚えておけばいいだろう。

## STEP MORE　CP命令を使ったサーチプログラム

ここではＣＰ命令の応用として データサーチについて説明する。

### サーチの方法

求めるデータ列の最初の１バイト目をサーチ開始アドレスの先頭から捜していく。

データ列の１バイト目とおなじデータが見つかったら、２バイト目と３バイト目がデータ列の２バイト目、３バイト目とおなじかどうかチェックする。違っていたら、１バイト目が見つかったアドレス＋１からサーチをやり直す。

このような手順を３バイトすべてが一致するか、範囲内に求めるデータ列がないことを確認するまで繰り返す。

図１をもとに、具体例を示そう。

まず、サーチデータ１バイト目〝M〞をＤ０００番地から捜していく。このときＤ０００番地に〝M〞があるので、２バイト目〝S〞とＤ００１番地の内容を比べる。ここでデータが一致するので、３バイト目〝X〞とＤ００２番地の内容を比べる。しかしここでは一致しないので、〝M〞をＤ００１番地から捜していく。

Ｄ００４番地に〝M〞があるので、〝S〞とＤ００５番地の内容を比べる。ここでは一致しないので、今度は〝M〞をＤ００５番地から捜していく。このとき〝M〞がＤ００５番地にあるので、〝S〞とＤ００６番地の内容を比べる。ここで一致するので、〝X〞とＤ００７番地の内容を比べる。ここでも一致し、３バイト全てが一致したので、サーチが終了する。

### ＣＰＩＲ命令

このサーチデータの１バイト目を捜すのに最適なマシン語命令がある。それがＣＰＩＲ命令だ。

この命令については表２と図２を参考にしてほしい。

### ◉図1　サーチ領域の例

| アドレス | D000 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メモリの内容 | M | S | K | I | M | M | S | X | T | O |

サーチ開始アドレス：DØØØ番地
サーチ領域の長さ　：10バイト
サーチするデータ　：'MSX'

### サンプルプログラム

１バイト目をＣＰＩＲ命令で捜し、２、３バイト目はＣＰ命令で確認するという、わかりやすさに重点をおいたプログラムだ。

いつものようにSimple ASMでアセンブルしたら、

>GD000,D010

で走らせてみよう。データが見つかれば〝Ｆ〞と表示される。

また実行後にレジスタの内容を表示してくれるので、見つかったときのＩＹレジスタの値がそのアドレスとなる。確認は、例えばアドレスが１４１４Ｈなら、

>D1414

でメモリダンプしておこなう。

このプログラムでは３バイトサーチしかできないが、行1170～1190および行1200～1220がループ向きの構造なので、何バイトサーチにも改造できるだろう。また、ＣＰＩＲ命令、またはＣＰ命令のみでプログラムを組むことも可能だ。

### ◉リスト2　サーチのサンプルプログラム　NMH-4-2.SIM

```
1000          ORG     0D000H
1010 CHPUT:   EQU     00A2H
1020 ASM:     EQU     9000H
1030 STARTA:  EQU     0000H            ：サーチ開始アドレス
1040 LENGTH:  EQU     8000H            ：サーチ領域の長さ
1050          LD      IX,SDATA         ：サーチデータ格納アドレス
1060          LD      HL,STARTA
1070          LD      BC,LENGTH - 2
1080          CALL    SEARCH           ：サーチルーチン呼び出し
1090          CALL    Z,FOUND          ：もし見つかればFOUNDへ
1100          JP      ASM              ：アセンブラのシステムへ
1110 ;
1120 SEARCH:  LD      A,(IX + 00H)     ：1バイト目をAレジスタへ
1130          CPIR
1140          RET     NZ               ：指定領域内になかったらRET
1150          PUSH    HL
1160          POP     IY               ：IY←HL
1170          LD      A,(HL)           ：2バイト目をAレジスタへ
1180          CP      (IX + 01H)       ：2バイト目のチェック
1190          JR      NZ,SEARCH        ：違っていればSEARCHへ
1200          LD      A,(IY + 01H)     ：3バイト目をAレジスタへ
1210          CP      (IX + 02H)       ：3バイト目のチェック
1220          JR      NZ,SEARCH        ：違っていればSEARCHへ
1230          RET
1240 ;
1250 FOUND:   LD      A,'F'
1260          CALL    CHPUT            ：'F'表示
1270          DEC     IY               ：見つかったデータの先頭アドレス
1280          RET
1290 ;
1300 SDATA:   DEFB    0CDH,0A7H,0FFH   ：3バイトサーチデータ
1310          END
```

### ◉表2　CPIR命令

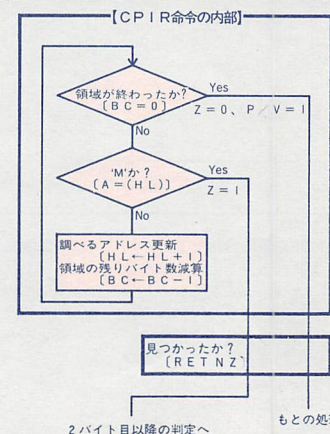
**CPIR**

**セットアップ：**
ＨＬレジスタ←サーチ開始アドレス
ＢＣレジスタ←サーチ領域の長さ
Ａレジスタ　←サーチするデータ

**動作：**
Ａレジスタと（ＨＬ）で示すメモリの内容を比較し、
ＨＬ←ＨＬ＋１、ＢＣ←ＢＣ－１をおこなう
以上の動作を、Ａ＝（ＨＬ）またはＢＣ＝０が成り立つまで繰り返す

**フラグの変化：**
Ａ＝（ＨＬ）で終了した場合、Ｚフラグがセットされる
ＢＣ＝０で終了した場合、Ｐ／Ｖフラグがセットされる
※Ｃｙフラグは変化しないので注意

**注意：**
ＨＬ←ＨＬ＋１とＢＣ←ＢＣ－１の計算は、Ａ＝（ＨＬ）が成り立つかどうかに関係なくおこなわれるので、Ａ＝（ＨＬ）が成り立ったときのＨＬレジスタの値（発見アドレス）を得たいときは、ＣＰＩＲの実行後、ＤＥＣ　ＨＬをおこなって算出する

### ◉図2　リスト2でのCPIR命令

# ラスタースクロールだ！

MSX 2/2+VRAM64K　by 米屋のチャチャチャ　▶遊び方は25ページ

## 変数の意味

A……マシン語書き込みアドレス
A$……データ読み込み用
I、J……ループ用
U……USR関数用

## プログラム解説

**1　準備**
●マシン語領域確保●変数整数型定義●変数初期化●USR関数定義●スクロール用データ書き込み、カウントダウン

**2　マシン語書き込み**
●マシン語書き込み●USR関数呼び出し●マシン語データ

**3、4　データ**
●マシン語データ

**5　データほか**
●マシン語データ●LIST実行

## マシン語解説

※解説中の「R#〜」と「S#〜」については、このページの下に説明があります。

**■走査線割り込み設定後**

**C000〜C017**　USR関数の引数と割り込み情報（R#0のセーブエリアのビット4）からRETすべきかどうかチェック（走査線割り込み設定かつ引数が0の場合、走査線割り込み非設定かつ引数が1の場合のみRETしない）

**C018〜C038**　プログラム中で直接指定されたVDPポートアドレスを機種に合わせて書き換える

**C039〜C05D**　&HFD9A〜&HFDA3番地（H.KEYIとH.TIMI）の内容と、&HC09C〜&HC0A5の内容を入れ替える（ユーザー割り込みルーチンの接続または切り離し）

**■割り込み処理**

**C05E〜C09B**　走査線（水平帰線）割り込み処理

　**C05E〜C06B**　S#1から割り込みの原因を調べ、走査線割り込みではない場合&HC095番地へ

　**C06C〜C094**　スクロール処理（176ライン）

　**C095〜C09B**　R#15を0にする（ステータスレジスタを読み出した後で割り込みを許可しようとするとき、しなくてはならない）

**C09C〜C0A0**　H.KEYI（&HFD9A番地から5バイトのコピー）

**C0A1〜C0A5**　H.TIMI（&HFD9F番地から5バイトのコピー）

**C0A6〜C0BF**　タイマー（垂直帰線）割り込み処理（スクロール用データの作成）

**■データエリア**

**C0C0〜C0C2**　VDPコントロールレジスタ書き込み用ポートアドレス補正用（OUT命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル）

**C0C3**　データエンドマーク（&HFF）

**C0C4〜C0CF**　VDPステータスレジスタ読み出し用ポートアドレス補正用（IN命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル）

**C0D0**　データエンドマーク（&HFF）

**C100〜C1B0**　スクロール用データ

※走査線割り込み設定前は以下の部分が異なる

**C09C〜C0A5**　フックに設定するデータ

　JP　0C05EH＋ダミーデータ2バイト
　JP　0C0A6H＋ダミーデータ2バイト

## 補足

　このプログラムでは走査線割り込みとタイマー割り込みを使っている。

**■走査線割り込み**

　走査線割り込みとは、CRTが特定の走査線の表示を終えたときに発生するものである（水平帰線割りこみ）。この機能を使うためには、R#0のビット4をセットし、割り込みをおこさせたい走査線番号をR#19に設定すればよい。ユーザー割り込みルーチンへの接続はフックH.KEYI（&HFD9A番地）を書き換えることで実現される。

**■タイマー割り込み**

　タイマー割り込みは、CRTが画面を書き終わったあと（つまり走査線をすべて表示しおわったあと）、次の画面を書く準備をしているときに起こる（垂直帰線割りこみ）。

　ユーザー割り込みルーチンを組むためには、いくつかの注意が必要になる。これについては、『MSX2テクニカル・ハンドブック』『MSX−Datapack』（どちらもアスキー）などに詳しく書かれているので参照してほしい。マシン語初心者にはわかりにくい部分があるが、このプログラムを解析すればより参考になるだろう。

　ラスタースクロール中のライン横スクロールは、MSX2以

```
RASTER   .FD4


1 CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z:A=&HC000:DEF
USR=A:FORI=0TO87:POKEA+256+I,7.5*COS(.07
14*I)AND15:PRINT87-I:NEXT:POKEA+432,0::
2 FORI=0TO3:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)STEP2:
POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):A=A+1:NEXTJ
,I:U=USR(1):DATA 23237EFE02D0473ADFF307
3 DATA 070787CB18CB1FA8F0A80F0F0FF53A070
03CF53A06003CF521C0C016C00602F15E231C280
31218F810F5F132DFF3F3D3983E80D39B3E0432F
2FFD3983E93D39B219AFD119CC0060A4E1AEB71
4 DATA 1223131 0F7FBC9F33E01D39A3E8FD399D
B980F30293E02D3983E8FD3981100C1DB98E6202
0FADB99E62028FA1AD39A3E92D39B1C7BFEB120E
71D1A32F1FFAFD3983E8FD398C35EC02143C3A6
5 DATA C000FB2101C11100C10157001AEDB0122
100C11158C1015800EDB018E167777DFF3A3E454
961656E728488969AFF:LIST:1992:=KOMEYA=:
```

**プログラマからひとこと**

## 演劇にはまっています

大学生になってから劇団に入って演劇にはまっていたので、パソコンにはさわっていませんでした。でもMSX・FANは毎号買っていましたよ。わたしを覚えていてくれた方々ありがとう。よろしく。
**米屋のチャチャチャ　千葉・19歳**

※解説文中、「R#〜」はVDPコントロールレジスタ、「S#〜」はVDPステータスレジスタを表します。なお、BASICのシステム変数VDP(n)とは以下のように対応します。R#0＝VDP(0)、R#15＝VDP(16)、R#19＝VDP(20)、R#18＝VDP(19)、S#1＝VDP(−1)。

降のVDPが持つ画面表示位置補正機能により実現されている。横方向の表示位置補正には、R#18の下位4ビットを使う。スクロール量の指定は－8～＋7の範囲であり、符号付き4ビットで考えればよい。このプログラムでは、&HC100番地～&HC1B0番地のデータがこのレジスタに書き込まれる。

このデータの前半は行1でCOS関数を使って作られている。ちなみにCOS関数の中の0.0714という数値は、2π／88である。0.0714をこれの整数倍に書き換えて試してみるとおもしろいと思う。

後半はタイマー割り込み処理で作られる。またこのデータはタイマ割り込み処理が行われるたびに循環する。

## 注意

このプログラムを解析しようとするときは、USR関数を一度も実行していないとき、A=USR(1)を実行した後、A=USR(0)を実行した後で、それぞれプログラムの内容が変わることに注意しなくてはならない。なお引数が0のときスクロール停止、1のときスクロール実行である。またスクロールしているときにこのプログラムをRUNすると暴走するので注意。

マシン語の好きな人はぜひ解析・研究にチャレンジしてほしい。きっとおもしろいと思うはずだ。　（馬場俊輔）

# 水中生物を釣ろう

MSX2/2+VRAM64K　by ゴジラ研究会

▶遊び方は26ページ

## 変数の意味

### おもな変数

E……使ったエサの数

F……スペースキーの入力フラグ⇒0＝入力可能、1＝入力不可能。連続入力防止に使用

H……ウキが沈んでからの時間用カウンタ⇒ウキのスプライト表示でパターン番号にも使用

N……釣れた水中生物の種類⇒0～9の値で以下の種類を表す

0：ハヤ
1：フナ
2：ヤマメ
3：へらぶな
4：うなぎ
5：にじます
6：さけ
7：いわな
8：やまめ
9：カッパ

N$(n)……水中生物名データ⇒nは0～9で変数Nとおなじ

S……獲物が逃げる時間⇒0～18の範囲で、2分の1にして釣れる水中生物の種類も表す

S(n)……種類別釣果⇒nは0～9で変数Nとおなじ

**■その他の変数**

A$……CHR$(24)が入る⇒スプライトパターンデータの一部。コントロールコードなので変数で指定している

C……水面に使う青のグラデーション用カウンタ⇒パレット切り換え時には輝度として、水面表示時には色コードとして使用

I……ループ用

R……乱数初期化用

## プログラム解説

**1　初期設定**

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定(スプライトは8×8ドットの2倍表示)●グラフィック画面への文字表示準備●文字変数設定(スプライトパターンの一部)●ウキのスプライトパターン定義●データ読みこみループ開始▶水中生物名データの読みこみ◀データ読みこみループ閉じ●パレット切り換えループ開始▶水面の色のパレット切り換え／青の輝度用カウンタ更新◀切り換えループ閉じ●アクティブページ(書きこみ画面)を1に切り換える●水中生物の名前データ(この行で読みこみ)

※配列変数N$(n)のように、DIM文で宣言されていない配列変数は、添字の最大値を10として用意される

**2　画面作成**

●画面消去●画面を青く塗る●波紋の色初期化●水面表示ループ開始▶波紋描画／波紋の中を塗る／波紋の色更新◀水面表示ループ閉じ●アクティブページを0に切り換え●画面枠の描画●水面のグラフィックをページ1の画面から複写して表示●釣り糸の描画●エサメーター表示●乱数初期化●使ったエサの数初期化●種類ごとの釣果用配列変数の初期化

※RND関数の初期化については補足参照

**3　アタリがあったか？**

●ウキのスプライト表示●ウキが沈んだか判定⇒【Hが0より大きい＝ウキが沈んでいる】ウキが沈んでからの時間更新／獲物が逃げたか判定⇒【HがS＋2より大きい＝逃げた】使ったエサの数更新／ウキが沈んでからの時間初期化／効果音／行5へ飛ぶ　【HがS＋2以下＝まだ逃げていない】次行へ　【Hが0＝ウキは沈んでいない】エサに水中生物が食いついたか乱数で判定⇒【約200分の1の確率で食いつく】逃げる時間を乱数で設定／ウキが沈んでからの時間設定

※変数Sは乱数により設定されているが、その範囲は0～18の整数となる

**4　ヒットしたか？**

●スペースキー入力判定⇒【入力があれば】前回入力がなく、ウキが沈んでいるか判定⇒【Fが0＝前回入力がない、Hが0より大きい＝ウキが沈んでいる】釣れた水中生物の種類設定／メッセージ表示位置指定／釣れた水中生物名表示／種類ごとの釣果更新／ウキが沈んでからの時間初期化／使ったエサの数更新／ウエイト(空ループ)／メッセージ消去／次行へ　【Fが1＝前回入力があった、またはHが0＝ウキが沈んでいない】入力フラグ設定／行3へ飛ぶ　【入



〈ファンダムニュース／1月号読者アンケート集計結果発表〉BEST5の発表！　5位は彼女とロマンチックな気分になれる(？)「超低速天文シミュレーション」。4位はストーリー重視のRPG「Another Land」。3位はソフトハウスの経営SLG「GAME MAKER」。2位は地方ルール版もプレイしたい「大富豪」。そして1位はスライムRPGの「SLIME WORLD」。リアルタイム戦闘が忙しくて、スライスチーズになった人も多いんじゃない？

力がなければ】入力フラグ初期化／行3へ飛ぶ
※変数Fの入力フラグは、スペースキーが連続入力されるのを防ぐためにある。入力があれば1になり、次回入力があっても釣る判定をパスするようにしているのだ

**5　釣果表示**

●エサメーター表示更新●エサを使い切ったか判定⇒【Eが20＝使い切った】釣果表示部分の消去／釣果表示枠の表示／メッセージ表示／釣果表示ループ開始▶表示位置指定／水中生物名と釣果表示◀表示ループ閉じ／スペースキー入力待ちループ（入力があればループ終了）／画面消去／アクティブページを1に切り換え／行2へ飛ぶ　【Eが20より小さい＝使い切っていない】行3へ飛ぶ

## 補足

RUNリプレイでないのはいいことだが、せっかくページ1にグラフィックを作成しているのに、リプレイのたびに作画しているのでは意味がない。行2のSETPAGE，Øより後の部分を別の行にして、そこへジャンプすればよかったと思う。

また、配列変数Sをループで初期化しているが、リプレイのGOTO2の前に、

ERASE S

を実行するだけでOKなので、便利だから覚えておくといい。

**■かんたんにする改造法**

ゲームが難しい、という人は、行3の2行目左端にあるIF文の判定式を、

H>S＊2+2

のように右辺を大きくしてやれば、かなりかんたんになる。

**■乱数初期化について**

RND関数は、プログラムの実行開始から、発生する値が決まったパターンになっている。つまりこの作品でいえば、獲物の種類やウキの沈むタイミングが、RUNするたびにおなじになってしまうのだ。

そこで必要なのが行2の終わりにあるような、

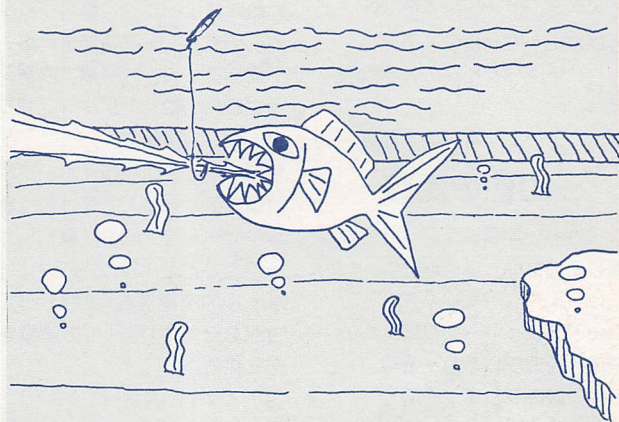
R=RND(−TIME)

といった乱数の初期化なのだ。

RND関数のカッコの中の値（引数という）がマイナスの場合、乱数系列を変更して初期化することができる。ただし−1などの決まった値で初期化すると、発生する乱数の値にパターンができてしまうので、この作品のように、値が不特定なTIME変数を使って初期化していることが多いのだ。　(MORO)

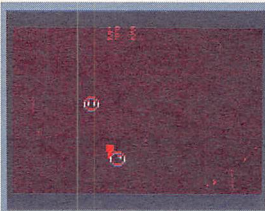
プログラマからひとこと

## カッパ

初投稿です。採用されるわけはないだろうと思っていたので、とてもうれしいです。このゲームではカッパがでることがありますが、まあ、速くてつかまえることはできないでしょう。ここでプレイヤーの方々へひとことスピコン、連射は使用禁止です。話は変わりますが、このあいだ『Xakガゼルの塔』を買いました。BGM14番は僕のお気に入りです。みなさんもきいてみましょう。最後にアマチュアプログラマのみなさん、プログラムを作るときはフローチャートを書こう。　**ゴジラ研究会　山形・14歳**

```
SUICHUU .FD4

1 COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:A
$=CHR$(24):SPRITE$(Ø)=A$+A$+A$+"くく"+A$:S
PRITE$(1)=A$+A$+A$:FORI=ØTO9:READN$(I):N
EXT:FORI=5TO12:COLOR=(I,Ø,Ø,C):C=C+1:NEX
T:SETPAGE,1:DATA"ハヤ","フナ","ヤマメ","へらふ゛な",
"うなき゛","にし゛ます","さけ","いわな","やまめ","カッハ゜"
2 CLS:PAINT(Ø,Ø),4:C=5:FORI=25ØTO25STEP-
45:CIRCLE(118,45),I,C,,,.25:PAINT(118,45
),C:C=C+1:NEXT:SETPAGE,Ø:LINE(1Ø,5Ø)-(24
6,14Ø),15,B:COPY(3,1)-(237,89),1TO(11,51
):LINE(126,9Ø)-(126,51),14:LINE(2Ø,165)-
(16Ø,17Ø),4,BF:R=RND(-TIME):E=Ø:FORI=ØTO
9:S(I)=Ø:NEXT
3 PUTSPRITEØ,(118,85),13,H:IFH>ØTHENH=H+
1:IFH>STHENE=E+1:H=Ø:BEEP:GOTO5ELSEELSEI
FRND(1)*2ØØ<1THENS=INT(RND(1)*19):H=1
4 IFSTRIG(Ø)THENIFF=ØANDH>ØTHENN=S/2:PRE
SET(5Ø,19Ø):PRINT#1,N$(N)"か゛つれた。":S(N)=S
(N)+1:H=Ø:E=E+1:FORI=ØTO6ØØ:NEXT:LINE(Ø,
19Ø)-(25Ø,2ØØ),1,BFELSEF=1:GOTO3ELSEF=Ø:
GOTO3
5 LINE(2Ø,165)-(2Ø+E*7,17Ø),8,BF:IFE=2ØT
HENLINE(1Ø,1Ø)-(11Ø,12Ø),1,BF:LINE(1Ø,1Ø
)-(11Ø,12Ø),15,B:PRESET(12,12):PRINT#1,"
きょうのしゅうかく":FORI=ØTO9:PRESET(2Ø,22+I*1Ø):
PRINT#1,USING"&       &/##";N$(I),S(I):NEX
T:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:CLS:SETPAGE
,1:GOTO2ELSE3
```



〈ファンダムニュース／ここだけの話①〉2月号で、その3枚組の大容量のため惜しくも不採用となった『宇宙奇譚3・6・7物語』。仕事が忙しくてなかなか先に進まないが、終盤3D迷宮があるとかで先が楽しみ。読者にもぜひプレイしたいという意見が多く、なかには数か月にまたがってもいいから収録してという意見もあった。そういえばファミコンのディスクシステムにも前編、後編が別売りのAVGがあったのだから、やってみる価値はあるかもね。（シ）

# Frugal battle フルーガル・バトル

MSX MSX2/2+RAM8K by 村林恒

▶遊び方は26ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)……ボールのX座標
W(n)……ミサイルのX座標増分
Y(n)……ミサイルのY座標

### その他の変数

A(n)……攻撃フラグ⇨0=攻撃していない、1=攻撃中
I……ループ用
P……プレイヤー切り換えループ用⇨処理プレイヤー番号
Q……敵のプレイヤー番号
P(n)……プレイヤーの体力
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
※解説中の配列変数の添字nは0または1でプレイヤー番号を表す

## プログラム解説

1 ミサイル発射
●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●1行の文字数設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●スプライトパターン定義ループ開始▶VRAMのスプライトパターンジェネレータテーブルにパターンデータを書きこむ◀定義ループ閉じ●各プレイヤーのパラメータ初期化用ループ開始▶体力、X座標、攻撃フラグ初期化◀初期化ループ閉じ

2 ボール移動
●プレイヤー切り換えループ開始▶スティック入力受け付け●トリガー入力受け付け●トリガーの入力判定⇨【入力があれば】ボールの座標を右へ移動 【入力がなければ】ボールの座標を左に移動

3 ミサイル発射
●ミサイル発射判定⇨【右または左の入力があり攻撃中でなければ】攻撃フラグ設定/ミサイルの座標設定

4 ミサイル表示
●攻撃中か判定⇨【攻撃中なら】ミサイルの座標更新/ミサイル表示/ミサイルが敵とおなじ高さになったか判定⇨【なっていれば】攻撃フラグ初期化/ミサイル消去/行6の命中判定サブ呼び出し

5 ボール表示
●ボール表示◀プレイヤー切り換えループ閉じ●行2へ飛ぶ

6 命中判定サブ
●敵のプレイヤー番号計算●ミサイルと敵との命中判定⇨【命中していれば】効果音/敵の体力減少/各プレイヤーの体力表示/勝敗判定⇨【敵の体力が0なら】行8へ飛ぶ

7 もとの処理へもどる

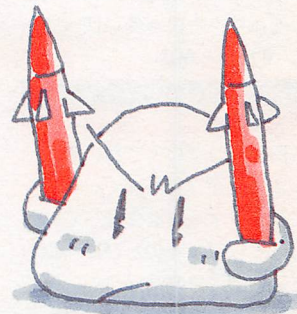
8 ゲームオーバー
●メッセージ表示●ポート①のトリガーB入力待ち●もういちどRUNする

## 補足

投稿時の作品には不要な行があったので掲載リストでは削除してある(行100にRETURNのみがあり、実行されない)。

この作品ではどちらかのプレイヤーがダメージを受けないと、体力の表示がされない。リストには余裕があるので、始めから表示されるようにしておいて欲しかった。

また、1プレイヤーから処理が実行され、どちらかの体力がなくなればその場で終了なので、1プレイヤーがやや有利だ

2人対戦ゲームはルールと舞台を作るだけなのでかんたんに作れるが、できるだけ公平にする工夫が必要だ。 (MORO)

F-BATTLE.FD4

```
1 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:WIDTH8:COLOR9,1,5:
KEYOFF:FORI=ØTO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MID$("3C42A5A5A581423C3C428D858181423C3C
3C3C3C1818181818181818183C3C3C3C",I*2+1,2)
):NEXT:FORI=ØTO1:P(I)=5:X(I)=12Ø:A(I)=Ø:
NEXT
2 FORP=ØTO1:S=STICK(P):T=STRIG(P):IFT=-1
THENX(P)=X(P)-3*(X(P)<24Ø)ELSEX(P)=X(P)+
3*(X(P)>16)
3 IF(S=3ORS=7)ANDA(P)=ØTHENA(P)=1:Y(P)=8
Ø+P*64:W(P)=-(S-5)*8
4 IFA(P)=1THENY(P)=Y(P)+8-P*16:PUTSPRITE
P+2,(X(P)+W(P),Y(P)),8,P+2:IFY(P)<88ORY(
P)>136THENA(P)=Ø:PUTSPRITEP+2,,Ø:GOSUB6
5 PUTSPRITEP,(X(P),8Ø+P*64),15,P:NEXT:GO
TO2
6 Q=1-P:IFABS(X(P)+W(P)-X(Q))<1ØTHENSOUN
D8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:SOUND12,5:SOUND
13,Ø:P(Q)=P(Q)-1:LOCATEØ,Ø:PRINT"1P"P(Ø)
:PRINT"2P"P(1):IFP(Q)=ØTHEN8
7 RETURN
8 PRINTP+1;"Pのかち!":FORI=ØTO1:I=-STRIG(3)
:NEXT:RUN
```

### プログラマからひとこと 昇天してしまいそう

速達の封筒が妙に厚かったので、期待しながら開けてみると、通知が2本分入っていて、昇天してしまいそうな村林です。1画面の採用は初めてなのでとても感激しています。私の場合、1本や2本送るよりも、4～5本まとめて送ったときの採用率が高いようです。たくさん送ったときは、なんとなく採用されそうな気がしてきて、そして採用通知が送られてくるというわけです。しかし、最近なかなかアイデアが思い浮かばないし、プログラムする時間もあまりないので、次に採用されるまでかなり時間がかかりそうですが、まだまだ投稿を続けるつもりです。それではまたいつか。

村林恒 青森・15歳

〈ファンダムニュース/ここだけの話②〉岐阜県の加藤俊之クン(17歳)からの情報。1月号掲載の『Gravit2』でプレイ中の「ザ──」という効果音以外に「ファイトッ、ファイトッ」という女の子の掛け声が聞こえるとか。ものはためしにボリューム最大で十数回プレイしたが、何となくそんな気がするかなという程度で結局、耳が痛くなっただけであった。もし加藤クン以外にも聞こえるという人がいたら欄外情報局まで。(シ)

# UFOピッチャー

MSX MSX2/2+ RAM8K by なっと☆ASUKA

▶遊び方は27ページ

## 変数の意味

### スプライト関係

※添字nの配列は、n＝0のときプレイヤー1、n＝1のときプレイヤー2に使用される。

D(n)……クレーンのY座標の移動増分
E(n)……クレーンのX座標の移動増分
X(n)、Y(n)……クレーンの座標
C……ヌイグルミの移動増分更新用カウンタ
Q……ヌイグルミの移動増分更新用
R……ヌイグルミのY座標およびヌイグルミの色設定用
Z……ヌイグルミの移動増分
ZZ……ヌイグルミのX座標
TY……ヌイグルミのY座標

### スプライトパターン番号

0：クレーン
1：ヌイグルミ

### その他の変数

A$……人数入力用
G(n)……クレーンが壁に反射した回数
H、I、J……ループ用
HI……ハイスコア
M……逃したヌイグルミの数
P……プレイヤー人数－1
S(n)……スコア
W……2人プレイで勝ったプレイヤー

## プログラム解説

**10〜20** 初期設定
10 画面初期化／文字列領域の確保／グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備／変数整数型宣言／ハイスコアの設定
20 スプライトパターン定義

**30〜60** ゲーム開始準備
30 画面クリア／メッセージ表示
40 プレイヤー人数入力および入力待ち
50 ゲーム画面の作成／変数の初期値設定
60 ハイスコア表示／もし1人プレイならインターバル割り込み指定・許可(ウエイトをかけるため)

**70〜110** ゲームメイン
70 クレーンY方向の移動／下の床にクレーンが接触したなら反射回数をカウント
80 クレーンX方向の移動／クレーン落下中にクレーンが左右の壁に接触したなら反射回数をカウント
90 クレーン表示／クレーンがヌイグルミをキャッチしたなら行120へ
100 ヌイグルミの移動／ヌイグルミが左の壁に達したとき⇒【2人プレイなら】ヌイグルミのY座標を更新し右端へ【1人プレイなら】行170へ
110 ヌイグルミを表示／行70へ

**120〜150** スコア表示等
120 クレーンを引き上げる
130 スコア表示
140 ヌイグルミの移動速度を更新／現在のスコアがハイスコアを越えたならハイスコアを更新し表示
150 2人プレイの勝者判定⇒【決着がついていなければ】行100へ

**160〜190** ゲーム終了
160 2人プレイの勝者表示／行180へ
170 (1人プレイ時の)ゲームオーバー表示
180 キーバッファクリア
190 リターンキーが押されたらリプレイ

**200** 1人プレイ時のウエイトサブ(インターバル割り込み用)

(シゲル)

## プログラマからひとこと おわびします

1月15日20時6分、釧路沖を中心に大規模な地震がありました。我が故郷青森では震度6を記録した地域もあり、私の住んでいる栃木にまで、その余波は伝わってきました。そのとき、私は実家に電話もせず何をしていたのか？ じつは友達と深夜までトランプに燃えていたのでした。この場を借りて青森の家族におわびします。ごめんなさい。心配はしてたんです。仕送り止めないでね。それはさておき、私の友人にはプログラムを組める者はおろか、パソコンユーザーさえいません。だから彼らの、投稿ゲームを見る目は不可解で、「WHIZだもんね♡」をクソゲー呼ばわりするかと思えば、「新幹線スナイパー」を最高だと言ったりします。こんな環境は自分にとって良いのか否か？(私はある意味では良いと思う)

なっと☆ASUKA 栃木・19歳

UFOPITCH.FD4

```
10 SCREEN2,1:COLOR15,1,12:CLEAR1000:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFINTA-Y:HI=50
20 SPRITE$(0)=CHR$(24)+CHR$(24)+"<fテ♥B$"
:SPRITE$(1)="f~ロロ"+CHR$(255)+"~スf"
30 CLS:PRESET(0,0):PRINT#1,"なんにんで゛?"
40 A$=INKEY$:IF A$="1" OR A$="2" THEN P=
VAL(A$)-1 ELSE 40
50 LINE(0,0)-(255,191),12,BF:LINE(60,0)-
(180,191),1,BF:FORI=0TO1:Y(I)=0:D(I)=16:
E(I)=8:S(I)=0:PUTSPRITEI+3,(14,I*32+16),
I+7,0:NEXT:X(0)=60:X(1)=156:C=1
60 Z=.4:ZZ=0:PRESET(16,80):PRINT#1,USING
"HI###";HI:IF P=0 THEN PUTSPRITE1,(0,207
),,0:ON INTERVAL=10 GOSUB 200:INTERVAL O
N ELSE INTERVAL OFF:Z=1
70 FOR I=0 TO P:IF Y(I)>0 OR STRIG(I) TH
EN Y(I)=Y(I)+D(I):IF Y(I)>=176 THEN D(I)
=-D(I):G(I)=G(I)+1:BEEP ELSE IF Y(I)=<0
THEN D(I)=16:G(I)=1
80 X(I)=X(I)+E(I):IF X(I)>=164 OR X(I)=<
60 THEN E(I)=-E(I):IF Y(I)>0 THEN G(I)=G
(I)+1:BEEP
90 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),I+7,0:IF Y(I)=
TY THEN IF ABS(X(I)-ZZ)<12 THEN 120
100 NEXT:ZZ=ZZ-Z:IF ZZ=<58 THEN M=M+1:R=
INT(RND(-TIME)*10)+2:TY=R*16:ZZ=156:IF P
=0 AND M=2 THEN 170
110 PUTSPRITE2,(ZZ,TY),R,1:GOTO70
120 FORJ=Y(I)TO0STEP-4:PUTSPRITEI,(X(I),
J),I+7,0:PUTSPRITE2,(ZZ,J),R,1:NEXT:ZZ=0
:Y(I)=0:S(I)=S(I)+G(I):C=C+1:D(I)=16
130 M=0:Y=I*32+24:LINE(24,Y)-(56,Y+16),1
2,BF:PRESET(24,Y):PRINT#1,S(I):PRESET(24
,Y+8):PRINT#1,"x";G(I):G(I)=1
140 Q=-(CMOD10=0):Z=Z+Q*.4:C=C+Q:IFS(I)>
HITHENHI=S(I):LINE(16,80)-(56,88),12,BF:
PRESET(16,80):PRINT#1,USING"HI###";HI
150 IFS(I)>=30ANDP=1THENW=I+1ELSE100
160 PRESET(88,80):PRINT#1,USING"#Pの かち";
W:GOTO180
170 PRESET(88,80):PRINT#1,"GAME OVER"
180 IF INKEY$<>"" THEN 180
190 IF(PEEK(-1044)AND128)=0THEN30ELSE190
200 FORH=0TO50:NEXT:RETURN
```

〈ファンダムニュース／2月号対COMモード『TEMIMU』のバグ情報〉2月号スクラムで紹介した対COMモード付き「TEMIMU」の改造プログラムにバグがありました。2人対戦でプレイするとエラーがでたり、プレイヤー1が勝っても「P2のかち！」と表示されたりします。これらは、①行190の「P2のかち！」を「P1のかち！」に、②行371の「LOCCATE8, 8」を「LOCATE8, 8」に修正すればOKです。大変申し訳ありませんでした。(ち)

# LET'S SWIM ! レッツ・スイム

MSX MSX2/2+RAM32K by J

▶遊び方は27ページ

## 変数の意味

### プレイヤー関係

※添字nの配列は、n=0のときプレイヤー1、n=1のときプレイヤー2に使用される。

A(n)……ゴール判定用
H(n)……疲労度
N(n)……移動増分
P(n)……スプライトパターン番号
S(n)……泳いでいるかどうかのフラグ⇒0：泳いでいない、1：泳いでいる
Y(n)……現在のY座標
Y……マイキャラを基準とした相手キャラのY座標

### スプライト面番号

0：左の川のプレイヤー1
1：左の川のプレイヤー2
2：右の川のプレイヤー1
3：右の川のプレイヤー2
4：左の川の立て札
5：右の川の立て札

### その他の変数

A……汎用
A$……データ読み込み用
I、J……ループ用
Q……2人分の処理をするためのループ用
U……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

**10** スプライトサイズ設定／マシン語領域確保／画面初期化／変数整数型宣言／マシン語データ書き込み
**20** スプライトパターン、川のキャラクターパターンおよび色データ書き込み
**30** ゲーム画面作成／変数初期化
**40** ループ開始／マイキャラを表示／マイキャラを基準として相手キャラのY座標を計算し相手キャラを表示／立て札を表示／ループ終了
**50** ゴール判定／ゴールしたなら勝敗を判定してメッセージ表示後、リプレイ待ち
**60** ループ開始／疲労度および移動増分を減らす／トリガー連続入力の禁止／泳いでいるのならスプライトパターンを変えて移動増分を更新／泳いでいないときにキー入力があったならスプライトパターンを変えて移動増分および疲労度を更新
**70** プレイヤーのY座標更新／川の波のスクロール
**80** ループ終了／行40へ
**90〜130** プレイヤーのスプライトパターンデータ
**140** 立て札のスプライトパターンデータ

## マシン語解説

**C000〜C01F**
USR(n)で呼び出されるマシン語プログラム。引数が0なら左の川、8なら右の川を1ドット下にスクロールさせる

（シゲル）

### プログラマからひとこと　不安だ

2か月連続の採用だ／ でも、いっしょに送った、ほかの2つのほうが、これより、ずーっとおもしろいのに……。もしかしたら選考会のギリギリに届いたから、来月に回されたのだろーか。不安だ。それは、ともかく、このゲームの見所といえば、なめらかな平泳ぎのフォームでしょうか。なかなか、リアルに泳いでいる感じが出せたと思います。ところで、9月頃に送った、AVフォーラムのオープニングはどうなったのですか？ 投稿ありがとうにも載っていないし、AVフォーラムのコーナーにも使われてないし……。不安だ。

J 大阪・14歳

```
SWIM    .FD4


10 SCREEN1,2:CLEAR200,&HC000:WIDTH32:COL
OR15,12,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:A=&HC000:DEFU
SR=A:FORI=0TO31:POKEA+I,VAL("&H"+MID$("2
107033AF8F74F060009CD4A004F06072BCD4A002
3CD4D002B10F579CD4D00C9",I*2+1,2)):NEXT
20 FORI=0TO15:READA$:A$="FF"+A$+"FF18181
8":FORJ=0TO9-22*(I<5):VPOKE14336+I*32+J,
VAL("&H"+MID$(A$,(J-(I<5))*2+1,2)):NEXT:
VPOKE768+I,VAL("&H"+MID$("11919444451192
88",I*2MOD16+1,2)):NEXT:VPOKE8204,84
30 FORI=0TO23:FORJ=0TO15:VPOKE6148+I*32+
J-(J>7)*8,96+J¥8:NEXTJ,I:FORI=0TO1:Y(I)=
0:N(I)=0:S(I)=0:P(I)=0:H(I)=0:NEXT:BEEP
40 FORQ=0TO1:PUTSPRITEQ,(44+152*Q,88),3+
Q*6+(H(Q)>20),P(Q):Y=88-Y(Q)+Y(1-Q):PUTS
PRITEQ+2,(172-104*Q,Y-(Y<-16ORY>190)*(20
7-Y)),3+Q*6+(H(Q)>20),P(Q):PUTSPRITEQ+4,
(128*Q+96,78+Y(Q)+(78+Y(Q)<0)*(Y(Q)-129)
),15,(78+Y(Q))¥256+5:A(Q)=(Y(Q)>2560):NE
XT
50 IFA(0)ORA(1)THENFORI=1TO2:LOCATEI*16-
12,5:PRINTMID$("YOU  WONYOU LOSTDRAWGAME
",-A(0)*I*8-A(1)*(3-I)*8-7,8):NEXT:FORI=
0TO1:I=-(STICK(0)<>0):NEXT:CLS:GOTO30
60 FORQ=0TO1:H(Q)=H(Q)+(H(Q)>0):N(Q)=N(Q
)+(N(Q)>0):S(Q)=-S(Q)*STRIG(Q):IFP(Q)THE
NN(Q)=N(Q)-(P(Q)=4)*(5-(10-H(Q)¥7)*(H(Q)
<70)+INT(RND(1)*3)-N(Q)):P(Q)=P(Q)+(P(Q)
>0)ELSEIFSTRIG(Q)ANDS(Q)=0THENS(Q)=1:P(Q
)=4:N(Q)=(4-N(Q))*(N(Q)>3):H(Q)=H(Q)+7
70 Y(Q)=Y(Q)+N(Q)-1:IFN(Q)THENFORI=0TON(
Q)-1:U=USR(Q*8):NEXT
80 NEXT:GOTO40
90 DATA 0101020205070503010101020202020202
000080804 0C040800000000808080808 0
100 DATA 000002020507090701010102020404 0
0000080840C020C0000000080804040 00
110 DATA 000000000107050B0D010102040404 0
0000000000C040A06000000804040400 0
120 DATA 000000000103110B0D010106040800 0
00000000000008010A060000C0402000 00
130 DATA 00000408090B05030101010204020 00
000004020 20A04080000000080408000 00
140 DATA C3DBDBDBC3,91D5D5D5D1,8FE989B98
9,8FE989E989,AFA989E9E9,8FB989E989,8FB98
9A989,8FA9E9E9E9,8FA989A989,8FA989E989,9
FD5D5D5D5
```



**当選者発表**

●2月号ソフトプレゼント当選者 ①『ザ・タワー（？）オブ・キャビン』＝〈宮城県〉熊谷美威〈神奈川県〉名倉勝也〈大阪府〉小川洋平／②『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』＝〈愛知県〉柴田友則〈兵庫県〉松下英敏〈福岡県〉梶原多久摩／③『ブライ下巻完結編』＝〈北海道〉河野正樹〈大阪府〉高嶋秀彦〈島根県〉福井良昭／④『キャンペーン版大戦略II』＝〈東京都〉浅賀俊宏〈大阪府〉山本智宏〈兵庫県〉加治佐真一

# 周期球

MSX2+以降　by HASEMAKO

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

### 球用配列変数

※解説中のnは0＝赤球、1＝緑球、2＝青球
A(n)……1周期での球nの表示個数
Y(n, m)……球nの位置mでのY座標増分⇒mの範囲はnによって0なら0〜27、1なら0〜31、2なら0〜35
YY(n)……球nのY座標増分計算時の角度用

### ループ用変数

I、J……汎用ループ用
K……球の種類切り換えループ用⇒値と球との対応は0＝赤球、1＝緑球、2＝青球
P……ページ切り換えループ用
WA……ウエイト⇒スクロール時の時間待ちループの終値

### その他の変数

A$……マシン語データ読みこみ用
C……球の色に使うパレットの切り換え用
S(n)……スティック入力値に対するウエイトの増分用
U……USR関数呼び出し用
V……VDP(9)の値保存用

## プログラム解説

10　マシン語領域確保／変数の型宣言／配列変数宣言／USR関数定義／VDPレジスタの値保存／スプライト表示禁止／ウエイト増分設定／ウエイト設定
20　CTRL＋STOPキー入力時の割りこみ先指定、許可
30　球の種類用ループ開始／1周期での球の個数設定／球のY座標増分計算・設定／球の種類用ループ閉じ
40　マシン語書きこみ
50〜60　画面初期化／パレット切り換え
70〜80　ループ1(ページ切り換えループ)開始／ページ初期化⇒ページ0なら球の元絵作成
90　土台表示
100　ループ2(球の種類切り換えループ)開始
110〜120　支柱作画
130〜140　ループ3(球配置用ループ)開始／球の元絵を縦1ラインごとに左半画面内に複写して配置／ループ3、ループ2閉じ
150〜160　画面左半分を右半分に複写する／ループ1閉じ
170　ページ0の画面にある球の元絵消去／画面の左端8ドットを目隠し指定
180　スティック入力によるウエイト更新、調整
190　ウエイト／USR関数呼び出し(画面スクロール)／行180へ飛ぶ
200　スプライトの表示を可能にする／プログラム終了
210　マシン語データ(行40で読みこみ)

## マシン語解説

■USR0：スクロール処理
D000〜D00E　ディスプレイページ(表示画面)切り換え
D00F〜D02A　ハードウエアによる横スクロール処理
D02B〜D04C　スペースキー入力判定⇒連続入力判定、スクロールカウンタ増分設定
D04D〜D056　スクロールカウンタ更新
D057〜D05D　CAPSキーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛ぶ
D05E〜D066　カーソルキー入力／上キーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛ぶ
D067　BASICへもどる
■ワークエリア
D068　スクロールカウンタ⇒0〜255の値で4倍して表示開始X座標に使用。下位2ビットは表示ページ(0〜3)を表す
D069　スクロールカウンタ増分⇒1または−1(FFH)
D06A　スペースキーの連続入力フラグ⇒−1(FFH)＝連続入力中、0＝連続入力でない

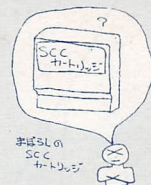
## 補足

　支柱と球の作画および球の配置時に、ちょっとしたくふうがされている。
　例えば、支柱のグラフィックはCIRCLE命令をループで繰り返して作画し、上部を白く塗って完成するが、最後の楕円の色を変えることでPAINTがうまくいくようにしている。
　プログラムでグラフィックを作成し使用する勉強になるので、よく確認しておくとよい。
　マシン語では、トリガー入力判定時やCAPSの状態判定で、Aレジスタの値が0かどうかを調べるのに、シフト命令を使いCyフラグで判定しているが、これは、OR　Aを実行して、Zフラグで判定するほうがレジスタの内容が変化しないし、考え方として正しい。(MORO)

プログラマからひとこと

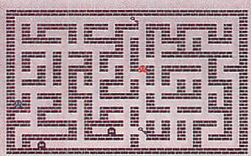
## あなたのおすすめは!

★私のおすすめTV番組①怪奇ゾーンへようこそ②スタートレック③振り返れば奴がいる(まだ初回しか見てないけど)④ヒーローは眠らない(毎回古いTVアニメを4話まとめて放送する番組。次回は、ぜひ、妖怪人間ベムにしてほしい。いままでは、エースをねらえ、バビル二世、デビルマンなどをした)。★SCCカートリッジ製作記事を、MSX・FANで特集しては?　★米チャ、Come back.(編集部から電話してみるとか)。★表紙が新しくなって、センスが良くなったと思う。★初めてアセンブラ(Simple ASM)を、使ってみたが、なかなか便利だ。★高速モードではCTRL＋STOPでブレイクできないが、もしかしたら編集部の人が直しているかもしれない。

HASEMAKO　兵庫・28歳

```
S-BALL   .FD4

10 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-W:DIM A(2),
YY(2),Y(2,35):DEFUSR=&HD000:V=VDP(9):VDP
(9)=V OR 2:S(3)=-10:S(7)=10:WA=200
20 ON STOP GOSUB 200:STOP ON
30 FOR J=0 TO 2:A(J)=7+J:YY(J)=3.14159/(
A(J)*4):FOR I=0 TO A(J)*4-1:Y(J,I)=SIN(I
*YY(J)):NEXT:NEXT
40 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)/2-1:POKE &
HD000+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
50 COLOR ,0,0:SCREEN5:COLOR=(13,4,4,4)
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:C=-(7-J*2):
COLOR=(J+I*4+1,C*(I=0),C*(I=1),C*(I=2)):
NEXT:NEXT
70 FOR P=0 TO 3:SETPAGE P,P:CLS
80 IF P=0 THEN FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3
:COLOR J*4+I+1:CIRCLE(11+J*22-I,11-I*.8)
,7-I*1.6:PAINT STEP(0,0):NEXT:PSET STEP(
0,0),15:NEXT
90 LINE(0,160)-(255,200),15,BF:LINE(0,20
1)-(255,211),13,BF
100 FOR K=2 TO 0 STEP-1:COLOR 13
110 FOR I=0 TO 20:IF I=20 THEN COLOR 14
120 CIRCLE(47-K*16,195-K*16-I),8,,,,.4:N
EXT:PAINT STEP(0,0),15,14
130 FOR I=0 TO A(K)-1:FOR J=0 TO 21:COPY
(K*22+J,0)-STEP(0,21),0TO((36+J-K*16+(I+
P/4)*128/A(K))MOD128,158-K*16-Y(K,I*4+P)
*(30+K*30)),P,TPSET:NEXT:NEXT
140 NEXT K
150 COPY(0,0)-(127,211),PTO(128,0),P
160 NEXT P
170 SETPAGE,0:FOR I=0 TO 1:LINE(I*128,0)
-STEP(65,21),0,BF:NEXT:SETSCROLL,,1
180 WA=WA+S(STICK(0)):IF WA<0 THEN WA=0
ELSE IF WA>240 THEN WA=240
190 FORI=0TOWA:NEXT:U=USR(0):GOTO 180
200 VDP(9)=V:END
210 DATA "3A68D0E60332F5FADD213D01CD5F01
3A68D0CB3FCE00470E1ACD47003A68D0E601CB27
CB27470E1BCD47003E00CDD800CB2F3805326AD0
18143A6AD03C280E3A69D03DEEFF3269D03EFF32
6AD03A68D02169D0863268D03AABFCCB2F38A23E
00CDD500FE012899C9000100"
```

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者　⑤『涙のキャンバス』＝〈茨城県〉海老沢敦〈静岡県〉大場健司・白畑研／⑥『ほほ梅麿のCG描き方入門』＝〈岐阜県〉岩倉雄一郎〈岡山県〉川上和彦〈岡山県〉徳永太一／⑦『スーパープロコレ4』＝〈埼玉県〉野村和之〈神奈川県〉鈴木龍一郎〈滋賀県〉石野肇

# Dead end 2 デッド・エンド・ツー

MSX2/2+ VRAM64K　by 村林恒

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

### 座標

KX、KY……一時変数
X1、Y1……プレイヤー1キャラの位置(テキスト)
X2、Y2……プレイヤー2キャラの位置(テキスト)
U……プレイヤー1勝利デモの速度Y成分(スプライト)
Y……プレイヤー1勝利デモのY座標(スプライト)

### スプライトパターン番号

※カッコ内はスプライト面番号
0：プレイヤーキャラ(0、1)
1：照明弾(2)

### パターン定義キャラクタ

96(`)：壁
104(h)：照明弾数表示キャラ
112(p)：青鍵
113(q)：青扉
120(x)：赤鍵
121(y)：赤扉

### その他の変数

A$、H……一時変数
I、K……ループカウンタ
K1、K2……青鍵・赤鍵取得フラグ
M……照明弾の残り
R……ダミー(乱数初期化用)
S……スティック入力値
T……トリガー入力値
V……プレイヤー1キャラの位置にあるキャラクタ検知用

## プログラム解説

**■初期化**
10〜20　画面初期化／整数型宣言／乱数初期化
30　スプライトジェネレータテーブル設定
40〜50　パターンジェネレータテーブル設定
60　カラーテーブル設定
70〜80　お待たせメッセージ
90〜150　迷路作成
160〜180　アイテム表示
190〜200　照明弾数表示
210　変数初期化
220　プレイヤーキャラ表示／メッセージ／ディレー／インターバル割り込み／インターバル割り込み許可

**■プレイヤー1キャラの処理**
230〜300　移動
310　アイテム判定
320　照明弾判定

**■プレイヤー2キャラの処理**
330〜380　移動
390〜400　プレイヤー2勝利判定

**■サブルーチン、エンディング**
410〜450　アイテム処理サブ(プレイヤー1勝利判定を含む)
460〜510　照明弾サブ
520〜540　プレイヤー2勝利
550〜580　鍵取得効果音サブ
590〜620　プレイヤー1勝利
630〜650　50秒警告サブ
660〜680　引き分け

## 改造法

制限時間を変えるには、行220、行640を変えればいい。例えば、行220の終わりのほうの「3000」を「14400」に、行640の終わりのほうの「600」を「3600」にすれば、4分で警告、警告後1分で引き分けとなる。

行220の数値が警告までの秒数の60倍で、行640の数値が警告から引き分けまでの秒数の60倍で、それぞれの値の上限は65535(約18分)だ。

制限時間をなくしたければ、行220の最後の「：INTERVAL ON」を削除すればいい。

(ジキル)

プログラマからひとこと

## 復活を祈る

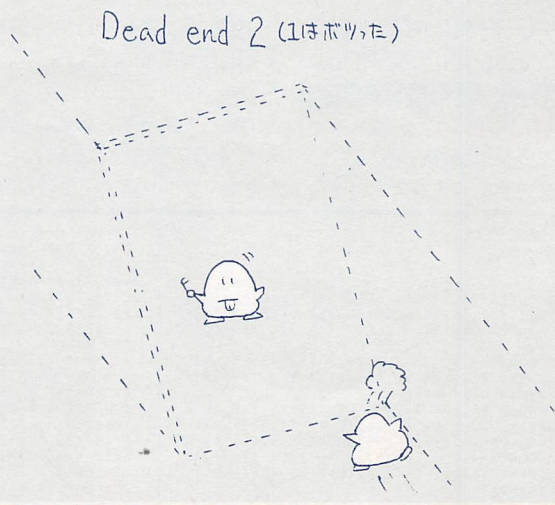
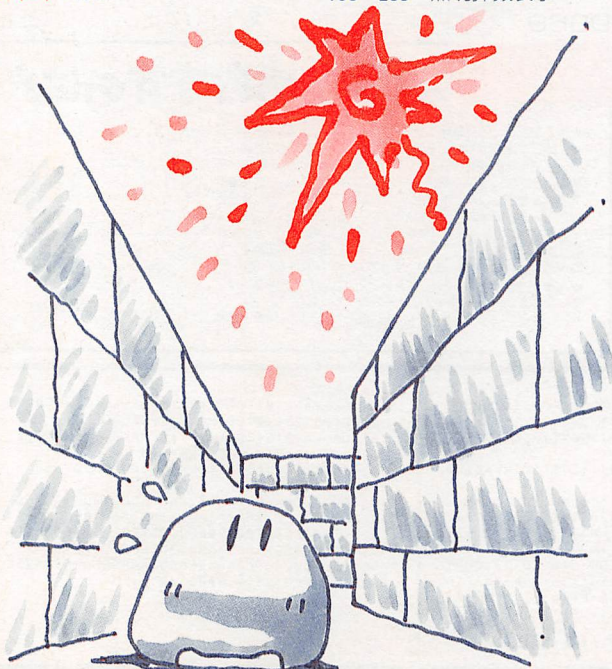
どうしてソフトハウスのみなさんは、MSXでソフトを作るのがそんなに嫌なのでしょうか。最近MSXにはほとんどソフトが出ていないので、オンセールのコーナーが終わったり、ぱおぱおさんが「移植希望順位を紹介するだけだったら意味がない」というのもうなずけます。コナミはPCエンジンやメガドライブに行ってしまうし(光栄もしかり)、ファルコムも最近MSX界ではぜんぜん名前を聞かなくなってしまったし、新作発売予定表には、何年も前から発売日未定になっているソフトもあるし、シムシティーはなかなか出ないしと、まったく明るい要素がありません。MSXは普及台数が多いのですから、ソフトを出せばそれなりに売れるはずです。MSXが復活することを祈りたいです。

村林恒　青森・15歳

Dead end 2 (1はボツった)



当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者　Mファンその他のバックナンバー＝〈岩手県〉熊谷清和〈宮城県〉黒澤一郎・鈴木篤〈秋田県〉浜田正登〈栃木県〉福田潤一〈群馬県〉大木俊一〈埼玉県〉樋口享征〈千葉県〉永野幸一〈神奈川県〉佐藤健次・佐藤眞由美〈愛知県〉井上博登・小川義孝

```
DEADEND .FD4

10 '●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 ●●●
20 SCREEN1,0:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):WIDT
H32:COLOR15,0,0:KEYOFF
30 FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("3C7E5ADBDB7E7EE70000183C3C180000",I*2+
1,2)):NEXT
40 FORI=0TO7:VPOKE768+I,VAL("&H"+MID$("D
FDFDF00FBFBFB00",I*2+1,2)):VPOKE832+I,VA
L("&H"+MID$("081818E667181810",I*2+1,2))
:NEXT
50 A$="609090700A0502013C7EFFDBC3DBFFFF"
:FORI=0TO15:VPOKE896+I,VAL("&H"+MID$(A$,
I*2+1,2)):VPOKE960+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*
2+1,2)):NEXT
60 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE82
06,&H50:VPOKE8207,&H80
70 '●●● ﾒｲﾛｦ ﾂｸﾙ ●●●
80 LOCATE9,21:PRINT"しは゛らく おまちくた゛さい"
90 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(31,"`")
100 FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINT"`";SPC(29
);"`":NEXT
110 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(31,"`")
120 FORI=2TO28STEP2:FORK=2TO18STEP2
130 LOCATEI,K:PRINT"`":H=RND(1)*4
140 IFH=0THENLOCATEI,K-1:PRINT"`"ELSEIFH
=1THENLOCATEI+1,K:PRINT"`"ELSEIFH=2THENL
OCATEI,K+1:PRINT"`"ELSELOCATEI-1,K:PRINT
"`"
150 NEXTK,I:FORI=0TO1
160 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN160ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(113-I)
170 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN170ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(121-I)
180 NEXT:LOCATE0,21:PRINTSPC(32)
190 '●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 ●●●
200 LOCATE1,21:PRINT"hhh"
210 X1=1:Y1=1:X2=29:Y2=19:K1=0:K2=0:M=3
220 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0:PUTSPR
ITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0:LOCATE12,21:PRIN
T"READY!":FORI=1TO1000:NEXT:LOCATE12,21:
PRINT"      ":ONINTERVAL=3000GOSUB640:IN
TERVALON
230 '●●● ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ●●●
240 S=STICK(0):T=STRIG(0)
260 IFS=3ANDVPEEK(6144+X1+1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1+1
270 IFS=7ANDVPEEK(6144+X1-1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1-1
280 IFS=1ANDVPEEK(6144+X1+(Y1-1)*32)<>96
THENY1=Y1-1
290 IFS=5ANDVPEEK(6144+X1+(Y1+1)*32)<>96
THENY1=Y1+1
300 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0
310 V=VPEEK(6144+X1+Y1*32):IFV<>32THENGO
SUB420
320 IFT=-1ANDM<>0THENLOCATEM,21:PRINT" "
:M=M-1:GOSUB470
330 S=STICK(1)
340 IFS=3ANDVPEEK(6144+X2+1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2+1
350 IFS=7ANDVPEEK(6144+X2-1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2-1
360 IFS=1ANDVPEEK(6144+X2+(Y2-1)*32)<>96
THENY2=Y2-1
370 IFS=5ANDVPEEK(6144+X2+(Y2+1)*32)<>96
THENY2=Y2+1
380 PUTSPRITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0
390 IFX1=X2ANDY1=Y2THEN530
400 GOTO240
410 '●●● 1P ｶｸｼｭﾊﾝﾃｲ ●●●
420 IFV=112THENLOCATEX1,Y1:PRINT" ":GOSU
B560:K1=1:LOCATE5,21:PRINT"p":RETURN
430 IFV=120THENLOCATEX1,Y1:PRINT" ":GOSU
B560:K2=1:LOCATE7,21:PRINT"x":RETURN
440 IFV=113ANDK1=1THEN600
450 IFV=121ANDK2=1THEN600ELSERETURN
460 '●●● 1P ｼｮｳﾒｲﾀﾞﾝ ●●●
470 FORI=1TO36
480 PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8-1-I),10,1
490 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,I*4+50:NE
XT:PUTSPRITE2,,0:FORI=8204TO8207:VPOKEI,
&H10:NEXT:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:S
OUND12,250:SOUND13,0
500 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(0,I,I,I):FORK
=1TO100:NEXTK,I
510 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE8
206,&H50:VPOKE8207,&H80:RETURN
520 '●●● ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ(1Pﾏｹ) ●●●
530 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE11,
21:PRINT"GAME OVER"
540 PUTSPRITE0,,RND(1)*16:IFINKEY$<>CHR$
(13)THEN540ELSERUN
550 '●●● ｺｳｶｵﾝ ●●●
560 FORI=250TO90STEP-40
570 FORK=ITOI-80STEP-15
580 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,K:NEXTK,I
:SOUND0,0:RETURN
590 '●●● ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ(2Pﾏｹ) ●●●
600 INTERVALOFF:Y=Y1*8-1:VPOKE8204,&H98:
U=-6:LOCATE11,21:PRINT"GAME OVER"
610 Y=Y+U:U=U+1:PUTSPRITE0,(X1*8,Y),12,0
:IFU>6THENU=-6
620 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN610ELSERUN
630 '●●● ｹｲｺｸｵﾝ ●●●
640 INTERVALOFF:SOUND8,15:SOUND7,56:FORI
=1TO20:SOUND0,80:FORK=1TO20:NEXT:SOUND0,
200:FORK=1TO20:NEXTK,I:SOUND0,0:ONINTERV
AL=600GOSUB670:INTERVALON
650 RETURN
660 '●●● ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ(ﾋｷﾜｹ) ●●●
670 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE13,
21:PRINT"ひきわけ"
680 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN680ELSERUN
```

当選者発表

●2月号ＦＦＢプレゼント当選者　〈三重県〉中嶋健一郎〈大阪府〉塚本貴弘〈兵庫県〉藤浪広佳・前田貴司〈愛媛県〉野首信隆〈福岡県〉石川昌弘・中村孝浩〈熊本県〉浜村和哉　ほか20名

# 小倉百人一首

MSX2+以降 by ZEEDEN岡林だい

▶遊び方は29ページ

## 変数の意味

### 歌関係

Q……出題された歌の番号(0〜99)⇒以下の各配列の添字nとして使用される

Q$(n)……歌の上の句

A$(n)……歌の下の句

N$(n)……歌の読み人

E(n)……出題時に下の句が選択肢として選ばれているかどうかのフラグ⇒0:選ばれていない 1:選ばれている

F(n)……n番目の歌が出題されたとき正解したかどうかのフラグ⇒0:不正解 1:正解

### その他の変数

A……正解の選択肢番号(汎用変数としても使用される)

A$……出題時にプレイヤーが選んだ選択肢番号

H……正解数

I、J……ループ用

M$……MML文字列が入る⇒各効果音のオクターブ、テンポ、音量および音色等を指定し、音階データとともにPLAY文で実行する

P……カラーコードチェック用

R……乱数初期化用および出題する歌の選択用、正解の選択肢の設定用

S……出題時にプレイヤーが選んだ選択肢番号を数値に変換

U……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用

W……トライ数

X、Y……ゲーム画面作成時の座標指定用

### ユーザー定義関数

FNP……出題された歌が『改訂版 新総合国語便覧』(第一学習社)の何ページに掲載されているかを返す

### VRAMページ割り当て

0:ゲーム画面

1:拡大文字「間違い」

2:拡大文字「正解」

3:タイトル文字「小倉百人一首」

## プログラム解説

**10〜20** REM文

**30〜70** 初期設定

30 文字列領域確保/漢字モード/画面初期化/変数整数型宣言/歌データの読み込み/各ページのクリア

40 USR関数、ユーザー定義関数定義

50 REM文

60〜70 パレット切り換え

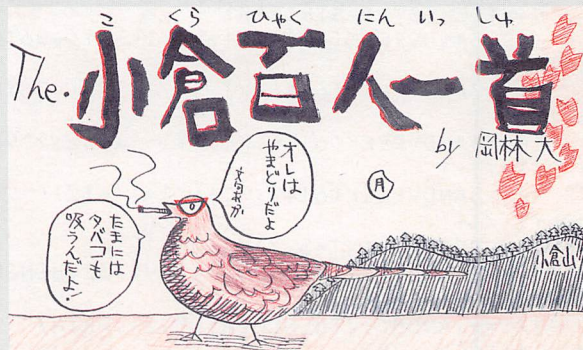
**80〜150** VRAMページへの書き込み

80 REM文

90〜100 ページ3にタイトル文字を書き込む

## プログラマからひとこと 「こくら」君がかわいそう

突然ですが、この作品のタイトル「小倉百人一首」は、「こくらひゃくにんいっしゅ」と読みます。正しくは「おぐら〜」ですが……。なぜこのようにしたのかというと、小倉という名字を「おぐら」と読まれる「こくら」君がかわいそうだったからです。ところで、このプログラムは冬休みの課題に百人一首の暗記というのがあったので作ってみた。まったく知らない状態からでも2、3回集中してやれば、正解率80パーセントぐらいまでできると思います。覚え方のコツは、やはり意味をおおまかにつかむことと、解答したあとに表示されるのを毎回きちんと読むことかな。最後に、平あやまり文。投稿したときのプログラムでは100首すべてクリアしたときバグが出てしまいます。誠に申し訳ありません。PLAY文のch.3の部分を除くと直ります。デバッグが不完全でした。本当にすいません。反省してます。(しかしなぜエラーになるのだろう……)というわけで、できれば修正しておいてください。しかし、もうすでに何枚ものDiskにコピーされているのかも……。(編集部注・直してます)。ああ、なんてことだ。これを機にデバッグをしっかりするように心がけます。本当に、というところでサヨナラー。

ZEEDEN岡林だい 高知・16歳

110〜120　ページ2に「正解」の拡大文字を書き込む
130〜140　ページ1に「不正解」の拡大文字を書き込む
150　アクティブページを0に設定

**160〜180**　タイトル表示
160　REM文
170〜180　変数初期化／ページ3を複写してタイトル画面を表示／スペースキー入力待ち

**190〜290**　出題
190　REM文
200　まだ正解していない歌を選び出す
210　選び出した歌が参考書籍の何ページに収録されているかを調べる／何首めか、参考書籍のページ数および歌の上の句を表示
220　選択肢を表示するための枠を表示
230〜240　不正解の下の句を5句選び出し、選択肢として表示／正解の下の句の表示場所を決め、選択肢として表示
250〜270　メッセージ表示／(選択肢の)数値入力待ちおよび入力
280　【正解ならば】効果音／正解フラグを立てる／ページ2を複写／正解数の更新／行300へ
290　【不正解ならば】効果音／ページ1を複写

**300〜320**　解答
300　効果音終了待ち／何首めかおよび参考書籍のページ数を表示
310　出題された歌の上の句、下の句および読み人を表示／現在の正解数を表示
320　スペースキー入力待ち／正解数が100を超えていなければ行200へ

**330〜360**　ゲームクリア
330　REM文
340　効果音／画面クリア
350　メッセージ表示／正解率の表示
360　効果音終了待ち／スペースキー入力待ち／入力があったら行170へ

**370〜400**　サブルーチン
370　REM文
380　スペースキー入力待ちサブ
390　ウエイトサブ
400　効果音終了待ちサブ

**410〜1410**　歌のデータ⇨各行は(上の句、下の句、読み人)で構成される

(シゲル)

```
HYAKUNIN.FD4

10 ' ** KOKURAHYAKUNINISSYU **
20 ' BY DAI OKABAYASHI (A.H.Z.)
30 CLEAR999:_KANJI1:SCREEN5,,0:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:A=99:DIMQ$(A),A$(A),N$(A),F(A),E(A):FORI=0TO99:READQ$(I),A$(I),N$(I):NEXT:FORI=0TO3:SETPAGE,3-I:CLS:NEXT
40 LOCATE10,5:PRINT"しばらくお待ち下さい。":DEFUSR=&H156:R=RND(-TIME):DEFFNP=(290-(Q>6)-(Q>13)-(Q>21)-(Q>28)-(Q>37)-(Q>45)-(Q>53)-(Q>59)-(Q>66)-(Q>73)-(Q>82)-(Q>89)-(Q>97))
50 ' COLOR
60 COLOR=(2,1,2,1):COLOR=(3,2,5,2):COLOR=(4,3,7,3)
70 COLOR=(13,2,2,2):COLOR=(14,4,4,4)
80 ' WORD
90 SETPAGE,3:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"小倉百人一首":FORI=0TO15:FORJ=0TO71
100 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*3+13,I*5+31)-(J*3+16,I*5+36),13,BF:X=J*3+10:Y=I*5+30:FORK=2TO4:CIRCLE(X,Y),K,K,,,2:NEXT:PAINT(X,Y),2,2
110 NEXTJ,I:SETPAGE,2:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"正解":FORI=0TO15:FORJ=0TO23
120 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*10+8,I*10+20)-(J*10+18,I*10+30),15,BF
130 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT"    ":SETPAGE,1:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"間違い"
140 FORI=0TO15:FORJ=0TO35:P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*7+2,I*10+20)-(J*7+9,I*10+30),15,BF
150 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT"      ":SETPAGE,0:BEEP
160 ' TITLE
170 CLS:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,I*2+J)-(255-I*2-J,190-I*2-J),15-I,B:NEXTJ,I:FORI=0TO99:F(I)=0:NEXT:H=0:W=0
180 FORI=111TO25STEP-2:COPY(5,I)-(225,I),3TO(9,I-9),0:FORJ=0TO8:NEXTJ,I:FORI=26TO112:COPY(5,I)-(225,I),3TO(9,I-9),0:FORJ=0TO2:NEXTJ,I:COLOR14:LOCATE1,7:PRINT" 参考 第一学習社 改訂版 新総合国語便覧":COLOR15:LOCATE12,9:PRINT"製作    岡林  大":GOSUB380
190 ' MAIN
200 Q=RND(1)*100:IFF(Q)=1THEN200ELSEW=W+1:CLS
210 COLOR15:LOCATE0,1:PRINT"問題 第  首  便覧    ページ":COLOR7:LOCATE7,1:PRINTQ+1:LOCATE22,1:PRINTFNP:COLOR10:LOCATE0,2:PRINTQ$(Q)
220 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,53+I*2+J)-(255-I*2-J,156-I*2-J),4-I,B:NEXTJ,I:COLOR=(9,0,0,0):FORI=0TO4
230 R=RND(1)*100:IFE(R)=1ORR=QTHEN230ELSEE(R)=1
240 COLOR9:LOCATE1,4+I:PRINTI+1",";A$(R):NEXT:FORI=0TO99:E(I)=0:NEXT:A=RND(1)*5:LOCATE1,4+A:PRINTSPC(38):COLOR9:LOCATE1,4+A:PRINTA+1",";A$(Q)
250 FORI=0TO7:COLOR=(9,I,I,I):FORJ=0TO39:NEXTJ,I:LOCATE0,10:PRINT"=====>> 下の句は，どれですか？"
260 U=USR(0):A$=INPUT$(1):S=VAL(A$)
270 IFS<1ORS>5THEN260ELSECOLOR5:LOCATE33,10:PRINTS:S=S-1
280 IFA=STHENM$="T180S0M600006":PLAYM$+"E4M8000C2",M$+"A4M8000E2",M$+"B4M8000G2":F(Q)=1:FORI=0TO2:CIRCLE(128,95),90-I*35,8:NEXT:COPY(0,0)-(255,190),2TO(0,0),0,OR:H=H+1:GOTO300
290 M$="T138V15":PLAYM$+"O1C2.",M$+"O1A2.",M$+"O2D2.":FORI=0TO9:LINE(255-I,0)-(I,190),14:LINE(I,0)-(255-I,190),14:NEXT:COPY(0,0)-(255,190),1TO(0,0),0,OR
300 GOSUB400:GOSUB390:CLS:COLOR15:LOCATE0,2:PRINT"問題 第   首   便覧    ページ":COLOR11:LOCATE7,2:PRINTQ+1:LOCATE22,2:PRINTFNP
310 COLOR4:LOCATE0,4:PRINTQ$(Q):LOCATE5,6:PRINTA$(Q):COLOR5:LOCATE0,8:PRINTN$(Q):COLOR15:LOCATE0,10:PRINT"現在      首クリア":COLOR14:LOCATE26,10:PRINT"[PUSH SPACE]":COLOR8:LOCATE5,10:PRINTH
320 GOSUB380:IFH<100THEN200
330 ' CLEAR
340 M$="T136L16V15":PLAYM$+"O4CDEFDEFGEFGAFGABO5C1",M$+"O5CDEFDEFGEFGAFGABO5E1":CLS
350 COLOR15:LOCATE3,3:PRINT"１００首，全ての歌をクリアしました。":COLOR11:LOCATE3,5:PRINT"正解率"(100/W)*100"%":COLOR5:LOCATE7,7:PRINT"おつかれさま・・・。"
360 GOSUB400:GOSUB380:GOTO170
370 ' SUB
380 IFSTRIG(0)=0THEN380ELSERETURN
390 FORI=0TO2999:NEXT:RETURN
400 IFPLAY(0)THEN400ELSERETURN
410 ' DATA
420 DATA秋の田の かりほの庵の 苫をあらみ,わが衣手は 露にぬれつつ,天智天皇
430 DATA春過ぎて 夏来にけらし 白妙の,衣ほすてふ 天の香具山,持統天皇
440 DATAあしびきの 山鳥の尾の しだり尾の,ながながし夜を ひとりかも寝む,柿本人麻呂
450 DATA田子の浦に うちいでて見れば 白妙の,富士の高嶺に 雪は降りつつ,山部赤人
460 DATA奥山に もみぢふみわけ なく鹿の,声聞く時ぞ 秋はかなしき,猿丸大夫
470 DATAかささぎの 渡せる橋に おく霜の,白きを見れば 夜ぞふけにける,中納言家持
480 DATA天の原 ふりさけ見れば 春日なる,三笠の山に いでし月かも,安倍仲麻呂
490 DATAわが庵は 都のたつみ しかぞすむ,世をうぢ山と 人はいふなり,喜撰法師
500 DATA花の色は うつりにけりな いたづらに,わが身よにふる ながめせしまに,小野小町
510 DATAこれやこの 行くも帰るも わかれては,知るも知らぬも あふ坂の関,蝉丸
520 DATAわたの原 八十島かけて こぎいでぬと,人には告げよ あまのつり舟,参議たかむら
530 DATA天つ風 雲のかよひ路 吹きとぢよ,をとめの姿 しばしとどめむ,僧正遍昭
540 DATAつくばねの 峰よりおつる みなの川,こひぞつもりて 淵となりぬる,陽成院
550 DATAみちのくの しのぶもぢずり 誰ゆえに,乱れそめにし われならなくに,河原左大臣
560 DATA君がため 春の野にいでて 若菜つむ,わが衣手に 雪はふりつつ,光孝天皇
570 DATA立ちわかれ いなばの山の 峰に生ふる,まつとし聞かば 今帰り来む,中納言行平
580 DATAちはやぶる 神代もきかず 竜田川,からくれないに 水くくるとは,在原業平朝臣
590 DATAすみの江の 岸に寄る波 よるさへや,夢のかよひ路 人めよくらむ,藤原敏行朝臣
600 DATA難波潟 みじかき芦の ふしのまも,あはでこの世を すぐしてよとや,伊勢
610 DATAわびぬれば いまはたおなじ 難波なる,みをつくしても あはむとぞ思ふ,元良親王
620 DATAいまこむと いひしばかりに 長月の,ありあけの月を 待ちいでつるかな,素性法師
630 DATA吹くからに 秋の草木の しをるれば,むべ山嵐を 嵐といふらむ,文屋康秀
640 DATA月みれば ちぢに物こそ かなしけれ,わが身ひとつの 秋にはあらねど,大江千里
650 DATAこのたびは ぬさもとりあへず 手向山,もみぢのにしき 神のまにまに,菅家
660 DATA名にしおはば 逢坂山の さねかずら,人にしられで 来るよしもがな,三条右大臣
670 DATA小倉山 峰のもみぢば 心あらば,いまひとたびの みゆき待たなむ,貞信公
680 DATAみかの原 わきて流るる いづみ川,いつみきとてか 恋しかるらむ,中納言兼輔
690 DATA山里は 冬ぞさびしさ まさりける,人めも草も かれぬと思へば,源宗于朝臣
700 DATA心あてに 折らばや折らむ 初霜の,おきまどはせる 白菊の花,凡河内み恒
710 DATAありあけの つれなく見えし 別れより,あかつきばかり うきものはなし,壬生忠岑
720 DATA朝ぼらけ ありあけの月と 見るまでに,吉野の里に ふれる白雪,坂上是則
730 DATA山川に 風のかけたる しがらみは,ながれもあへぬ もみぢなりけり,春道列樹
740 DATAひさかたの 光のどけき 春の日に,しづ心なく 花のちるらむ,紀 友則
750 DATA誰をかも しる人にせむ 高砂の,松も昔の 友ならなくに,藤原興風
760 DATA人はいさ 心もしらず ふるさとは,花ぞ昔の 香ににほひける,紀 貫之
770 DATA夏の夜は まだ宵ながら 明けぬるを,雲のいづこに 月やどるらむ,清原深養父
780 DATA白露に 風の吹きしく 秋の野は,つらぬきとめぬ 玉ぞ散りける,文屋朝康
790 DATA忘らるる 身をば思はず ちかひてし,人のいのちの 惜しくもあるかな,右近
800 DATA浅茅生の 小野の篠原 しのぶれど,あまりてなどか 人の恋しき,参議 等
810 DATAしのぶれど 色にいでにけり わが恋は,物や思ふと 人のとふまで,平 兼盛
820 DATA恋すてふ わが名はまだき 立ちにけり,人しれずこそ 思ひそめしか,壬生忠見
830 DATAちぎりきな かたみに袖を しぼりつつ,末の松山 波こさじとは,清原元輔
840 DATAあひみての のちの心に くらぶれば,昔は物を 思はざりけり,権中納言敦忠
```

次ページへ続く

```
850 DATAあふことの たえなしなくは なかなかに,人をも身をも 恨みざらまし,中納言朝忠
860 DATAあはれとも いふべき人は 思ほえで,身のいたづらに なりぬべきかな,謙徳公
870 DATA由良のとを わたる舟人 かぢをたえ,ゆくへも知らぬ 恋の道かな,曾丹
880 DATA八重むぐら しげれる宿の さびしきに,人こそ見えね 秋は来にけり,恵慶法師
890 DATA風をいたみ 岩うつ波の おのれのみ,くだけて物を 思ふころかな,源 重之
900 DATAみかきもり 衛士のたく火の 夜はもえ,昼は消えつつ 物をこそ思へ,大中臣能宣朝臣
910 DATA君がため 惜しからざりし いのちさへ,長くもがなと 思ひけるかな,藤原義孝
920 DATAかくとだに えやはいぶきの さしも草,さしもしらじな もゆる思ひを,藤原実方朝臣
930 DATAあけぬれば 暮るるものとは しりながら,なほうらめしき 朝ぼらけかな,藤原道信朝臣
940 DATAなげきつつ ひとりぬる夜の あくるまは,いかに久しき ものとかはしる,右大将道綱母
950 DATA忘れじの ゆくすえまでは かたければ,今日をかぎりの いのちともがな,儀同三司母
960 DATA滝の音は たえて久しく なりぬれど,名こそ流れて なほ聞こえけれ,大納言公任
970 DATAあらざらむ この世のほかの 思ひ出に,いまひとたびの あふこともがな,和泉式部
980 DATAめぐりあひて 見しやそれとも わかぬまに,雲がくれにし 夜半の月かな,紫式部
990 DATAありま山 いなの笹原 風吹けば,いでそよ人を 忘れやはする,大弐三位
1000 DATAやすらはで 寝なましものを さ夜ふけて,かたぶくまでの 月を見しかな,赤染衛門
1010 DATA大江山 いく野の道の 遠ければ,まだふみも見ず 天の橋立,子式部内侍
1020 DATAいにしへの 奈良の都の 八重桜,けふ九重に にほひぬるかな,伊勢大輔
1030 DATA夜をこめて 鳥のそらねは はかるとも,よに逢坂の 関はゆるさじ,清少納言
1040 DATAいまはただ 思ひ絶えなむ とばかりを,人づてならで 言ふよしもがな,左京大夫道雅
1050 DATA朝ぼらけ 宇治の川霧 たえだえに,あらはれわたる 瀬せの網代木,権中納言定頼
1060 DATAうらみわび ほさぬ袖だに あるものを,恋にくちなむ 名こそをしけれ,相模
1070 DATAもろともに あはれと思へ 山桜,花よりほかに しる人もなし,前大僧正行尊
1080 DATA春の夜の ゆめばかりなる 手枕に,かひなくたたむ 名こそをしけれ,周防内侍
1090 DATA心にも あらでうき世に ながらへば,恋しかるべき 夜半の月かな,三条院
1100 DATAあらしふく 三室の山の もみぢばは,竜田の川の 錦なりけり,能因法師
1110 DATAさびしさに 宿をたちいでて ながむれば,いづこもおなじ 秋の夕ぐれ,良ぜん法師
1120 DATA夕されば 門田の稲葉 おとずれて,芦のまろやに 秋風ぞ吹く,大納言経信
1130 DATA音にきく たかしの浜の あだ波は,かけじや袖の ぬれもこそすれ,祐子内親王家紀伊
1140 DATA高砂の をのへの桜 咲きにけり,外山のかすみ たたずもあらなむ,前中納言匡房
1150 DATA憂かりける 人を初瀬の 山おろしよ,はげしかれとは 祈らぬものを,源俊頼朝臣
1160 DATAちぎりおきし させもが露を いのちにて,あはれ今年の 秋もいぬめり,藤原基俊
1170 DATAわたの原 こぎいでてみれば 久方の,雲いにまがふ 沖つ白波,法性寺入道前関白太政大臣
1180 DATA瀬をはやみ 岩にせかるる 滝川の,われても末に あはむとぞ思ふ,崇徳院
1190 DATA淡路島 かよふ千鳥の なく声に,幾夜ねざめぬ 須磨の関守,源兼昌
1200 DATA秋風に たなびく雲の たえ間より,もれいづる月の かげのさやけさ,左京大夫顕輔
1210 DATA長からむ 心もしらず 黒髪の,みだれてけさは 物をこそ思へ,待賢門院堀河
1220 DATAほととぎす 鳴きつる方を ながむれば,ただありあけの 月ぞ残れる,後徳大寺左大臣
1230 DATA思ひわび さてもいのちは あるものを,憂きにたへぬは 涙なりけり,道因法師
1240 DATA世の中よ 道こそなけれ 思ひ入る,山の奥にも 鹿ぞ鳴くなる,皇太后宮大夫俊成
1250 DATAながらへば またこのごろや しのばれむ,憂しと見し世ぞ 今は恋しき,藤原清輔朝臣
1260 DATA夜もすがら 物思ふころは 明けやらで,閨のひまさへ つれなかりけり,俊恵法師
1270 DATAなげけとて 月やは物を 思はする,かこち顔なる わが涙かな,西行法師
1280 DATA村雨の 露もまだひぬ まきの葉に,霧たちのぼる 秋の夕ぐれ,寂蓮法師
1290 DATA難波江の 芦のかりねの ひとよゆえ,みをつくしてや 恋ひわたるべき,皇嘉門院別当
1300 DATA玉のをよ たえなばたえね ながらへば,忍ぶることの 弱りもぞする,式子内親王
1310 DATA見せばやな 雄島のあまの 袖だにも,ぬれにぞぬれし 色はかはらず,殷富門院大輔
1320 DATAきりぎりす 鳴くや霜夜の さむしろに,衣かたしき ひとりかも寝む,後京極摂政前太政大臣
1330 DATAわが袖は 潮干にみえぬ 沖の石の,人こそしらね かわくまもなし,二条院讃岐
1340 DATA世の中は つねにもがもな なぎさこぐ,あまの小舟の つなでかなしも,鎌倉右大臣
1350 DATAみ吉野の 山の秋風 さ夜ふけて,ふるさと寒く 衣うつなり,参議雅経
1360 DATAおほけなく うき世の民に おほふかな,わが立つそまに 墨染の袖,前大僧正慈円
1370 DATA花さそふ 嵐の庭の 雪ならで,ふりゆくものは わが身なりけり,入道前太政大臣
1380 DATAこぬ人を まつほの浦の 夕なぎに,焼くやもしほの 身もこがれつつ,権中納言定家
1390 DATA風そよぐ ならの小川の 夕ぐれは,みそぎぞ夏の しるしなりける,従二位家隆
1400 DATA人もをし 人もうらめし あぢきなく,世を思ふゆえに 物思ふ身は,後鳥羽院
1410 DATAももしきや ふるき軒ばの しのぶにも,なほあまりある 昔なりけり,順徳院
```

# めざせ1番!

MSX MSX2/2+RAM32K by 村上智洋

▶遊び方は30ページ

## 変数の意味

### 自分の能力値

K……国語の得点
S……数学の得点
R……理科の得点
Y……社会の得点
E……英語の得点
GK……合計得点

### 全生徒の能力値

EG(n)……英語の学力、得点
GO(n)……合計得点
HP(n)……体力
KG(n)……国語の学力、得点
RG(n)……理科の学力、得点
SG(n)……数学の学力、得点
ST(n)……集中力
SY(n)……社会の学力、得点
※以上の配列変数すべての添字nは生徒の番号。n=1のとき自分、1以外はコンピュータが管理する、ほかの生徒をさす

### その他の変数

A、B、C、G……汎用
A$、B$……スプライトパターン定義用
A(n)、KA……自分以外の生徒の学力設定用
CC、CH$……キャラクタの色とパターン設定用
GZ……午前か午後か
　1:午前
　4:午後
KK……ゲームレベル、自分以外の生徒の学力に関係
M$(n)……コマンド用文字列。コマンド表示時に、M$(n)からM$(n+コマンド選択肢数−1)までを表示
OK……親がいるかどうか
　0:いない
　1:いる
TA……コマンドの選択肢の数
TS……テストまでの日数
SB……「勉強する」コマンドでの、キー入力をしなかった時間のカウンタ
YK……ゲームセンターで不良にたかられたかどうかのフラグ(帰宅後のデモ、体力、集中力の変化に影響)
Y……カーソルのY座標
ZI……現在の時間

## プログラム解説

■初期設定
10 REM文
20 画面初期化/ゲームレベル入力
30 太文字処理
40 スプライトパターン作成/キャラクタの色設定
50 自分以外の生徒の能力値設定
60 コマンド用文字列設定

■タイトル画面
70 REM文
80 タイトル画面表示

■メイン画面表示

90　REM文
100　自分の能力値設定
110〜140　メイン画面表示
150〜230　自分の能力値が上限、下限をこえたときの補正
240〜250　メイン画面の文字表示
260　親がもどってくる処理
■メインルーチン
270　REM文
280　メインコマンド文字列表示
290　メインコマンド選択、決定処理／各コマンドの処理ルーチンへジャンプ
■「勉強する」
300　教科を選択
310　REM文
320〜340　カーソル左右のキー入力／キー入力をしなかった時間のカウント／カウンタが一定値をこえたら親がおこる処理／勉強の結果計算
350〜360　勉強の結果表示／学力更新
370　時間をすすめる／行140へ
■「休憩」
380　メッセージ表示／能力値の増減計算／時間をすすめる
■「ゲーセンにいく」
390〜410　いいわけ選択／いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
420〜430　でかけるデモ
440　たかられたときの処理
450　能力値の増減計算
460〜470　帰ってきたデモ／時間をすすめる
■「説教してもらう」
480　親がいないばあいメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／メッセージ表示
490　説教のデモ
500　メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる
■「M・FANを読む」
510　いいわけ選択
520　いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
530〜540　メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる／行140へ
■「親をへやからだす」
550　もし親がすでにいなかったらメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／いいわけ選択
560　いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
570〜580　親がでていくデモ／時間をすすめる
■「寝る」の処理
590　時間が早すぎるばあい親がおこる処理／時間をすすめる
600〜610　寝るデモ／１日経過
■テスト
620　REM文
630〜720　全生徒の各教科の得点、合計得点計算
730〜740　自分の成績表示
750　全員の合計点数と順位表示
760　ゲームレベルが３以上なら行770へ、そうでなければ再スタート
■エンディング
770　REM文
780　エンディングの条件判定
790　入院中だったら行800へ、そうでなければ条件によって各エンディングへ分岐
800　エンディング１／行1010へ
810〜830　エンディング２／行1010へ
840〜850　エンディング３／行1010へ
860〜880　エンディング４／行1010へ
890〜920　エンディング５／行1010へ
930〜950　エンディング６／行1010へ
960〜1000　エンディング７／行1010へ
1010　「THE　END」表示／再スタート
■サブルーチン
1020　REM文
1030〜1060　コマンド選択時のカーソル移動、コマンド決定サブ
1070〜1080　親が怒ったときの竹刀(しない)を投げる処理サブ
1090〜1110　入院時の処理サブ
1120〜1160　時間経過サブ
1170　スペースキー入力待ちサブ
1180　効果音終了待ちサブ
1190　コマンド画面消去サブ
1200　ウエイトサブ
■データ
1210　REM文
1220〜1240　スプライトパターンデータ
1250　キャラクタの色およびパターンデータ
1260　コマンド用文字列データ
（おさだ）

## コツ教えます

初投稿初採用。採用通知を見たときむっちゃびびって、うそっちゃうと思った。MSX歴6年、プログラム歴4年、Mファン歴2年8か月のこの僕の作ったゲームが採用されるとは……。すげーうれしい。さて、このゲームですが、プログラムが超きたない／　ゲームの内容のわりにはプログラムが長い／　テスト中のときに3年くらい待つ／　などといってるがエンディングはけっこうこりました。レベル5で１番とるコツといえばロクなコマンドはせず勉強をしまくり、体力が減ったらきゅうけいするよりゲーセンに行くほうが効率がいいぞ(失敗する可能性が多いが……)。集中力が減ったら説教してもらい、テスト１日前はなるべくはやくねる／　これで１番になります(?)。最後に、やす、神ちゃん、二井マン、その他鼓ヶ浦中のみんな、載ったぞ／

村上智洋　三重・13歳

```
MEZASE1 .FD4

10 ' しょき
20 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:IN
PUT"てきのかしこさ(1~5)";KK:IFKK<1ORKK>5THENRUN
ELSECOLOR15,1,1:R=RND(-TIME):CLS:DIMHP(2
0),ST(20),KG(20),SG(20),SY(20),RG(20),EG
(20),GO(20),A(20),M$(17)
30 PRINT"WAIT":FORI=256TO751:VPOKEI,VPEE
K(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
40 FORI=0TO27:A$="":READB$:FORJ=0TO7:A$=
A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEXT
J:SPRITE$(I)=A$:NEXTI:FORA=0TO1:READCC,C
H$:K=97+A*8:FORC=0TO7:VPOKEK*8+C,VAL("&H
"+MID$(CH$,C*2+1,2)):NEXT:VPOKE8192+K¥8,
CC:NEXT
50 KA=19*KK:FORI=0TO1:VPOKE8198+I,160:VP
OKE8194+I,7:NEXT:VPOKE8206,85:FORI=2TO20
:FORJ=0TO6:A(J)=INT(RND(1)*(100-KA)+KA):
NEXTJ:HP(I)=A(0):ST(I)=A(1):KG(I)=A(2):S
G(I)=A(3):SY(I)=A(4):RG(I)=A(5):EG(I)=A(
6):NEXTI
60 FORI=0TO17:READM$(I):NEXT
70 ' タイトル
80 CLS:BEEP:FORI=1TO10:SOUND8,I+5:SOUND0
,I*10:FORJ=0TO10:NEXT:LOCATE10,I:PRINT"め
ざ゛せ 1 ば゛ん!":LOCATE10,I-1:PRINTSPC(11):NE
XT:FORI=25TO1STEP-1:SOUND0,I*10:FORJ=0TO
10:NEXT:NEXT:SOUND8,16:FORI=0TO1:I=-STRI
G(0):NEXT
90 ' か゛めんひょうし゛
100 CLS:TS=10:OK=1:HP(1)=100:ST(1)=50:KG
(1)=1:SG(1)=1:SY(1)=1:RG(1)=1:EG(1)=1:GZ
=4:ZI=7
110 LOCATE3,2:PRINT"┌────────────────
──────┐":LOCATE3,3:PRINT"|        めざ゛せ
1  ば゛ん!        |":LOCATE3,4:PRINT"├──────
──────┬───────────┤":LOCATE3,5:PRINT"|"
SPC(14)"|"SPC(11)"|":LOCATE3,6
120 PRINT"|"SPC(14)"├───────────┤":FORI=
0TO6:LOCATE3,7+I:PRINT"|"SPC(14)"|"SPC(1
1)"|":NEXT:LOCATE3,14:PRINT"├──────────
──┬──────────────┤":LOCATE3,15:PRINT"|"SPC
(13)"|"SPC(12)"|"
130 LOCATE3,16:PRINT"|"SPC(13)"├────────
────┤":FORI=0TO5:LOCATE3,17+I:PRINT"|"ST
RING$(13,"p")"|"SPC(12)"|":NEXT:FORI=0TO
3:LOCATE4,17+I:PRINTSPC(13):NEXT:LOCATE3
,23:PRINT"└───────────────┴────────┘"
140 BEEP:IFHP(1)=<0THENGOTO1090ELSEFORI=
3TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE6,19:
PRINT"ia":PUTSPRITE0,(55,151),10,2:IFOKT
HENPUTSPRITE1,(76,151),10,8:GOSUB150:GOT
O240ELSEGOSUB150:GOTO240
150 HP(1)=HP(1)-(100-HP(1))*(HP(1)>100):
ST(1)=ST(1)-(100-ST(1))*(ST(1)>100):KG(1
)=KG(1)-(100-KG(1))*(KG(1)>100):RG(1)=RG
(1)-(100-RG(1))*(RG(1)>100):SY(1)=SY(1)-
(100-SY(1))*(SY(1)>100):SG(1)=SG(1)-(100
-SG(1))*(SG(1)>100)
160 EG(1)=EG(1)-(100-EG(1))*(EG(1)>100)
170 IFST(1)=<0THENST(1)=1
180 IFKG(1)=<0THENKG(1)=1
190 IFSG(1)=<0THENSG(1)=1
200 IFRG(1)=<0THENRG(1)=1
210 IFSY(1)=<0THENSY(1)=1
220 IFEG(1)=<0THENEG(1)=1
230 RETURN
240 LOCATE19,4:PRINTUSING"あと ##日て゛テスト";T
S:LOCATE18,17:PRINTUSING"たいりょく      ###";H
P(1):LOCATE18,20:PRINTUSING"しゅうちゅうりょく###
";ST(1):LOCATE18,14:PRINTUSING"こ゛"+MID$(
"ぜ゛んこ゛ ",GZ,3)+"   ##時";ZI
250 LOCATE22,6:PRINT"か゛くりょく":LOCATE20,8:
PRINTUSING"こくこ゛   ###";KG(1):LOCATE20,9:P
RINTUSING"すうか゛く ###";SG(1):LOCATE20,10:P
RINTUSING"り  か   ###";RG(1):LOCATE20,11:P
RINTUSING"しゃかい   ###";SY(1):LOCATE20,12:P
RINTUSING"えいこ゛   ###";EG(1)
260 IFOK=0ANDINT(RND(1)*10+1)>8THENA=0:F
ORI=128TO76STEP-2:PUTSPRITE1,(I,151),10,
A:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:A=1-A:NEXT:L
OCATE4,5:PRINT"「か゛んは゛ってるかな?」":LOCATE4,7:
PRINT"おやか゛きてしまった・・・":PLAY"V15L64O2CO1BA"
:PUTSPRITE1,(76,151),10,8:GOSUB1170:OK=1
270 ' メイン
280 GOSUB1060:PLAY"V15O6L64CEG":FORI=0TO
6:LOCATE4,5+I:PRINTSPC(2)M$(I):NEXT
290 Y=1:TA=7:GOSUB1050:PUTSPRITE2,(0,209
):GOSUB1060:ONYGOTO300,380,390,480,510,5
50,590
300 LOCATE4,4:PRINT"と゛のきょうかをする?":FORI=0T
O4:LOCATE6,5+I:PRINTM$(7+I):NEXT:Y=1:TA=
5:GOSUB1050:GOSUB1060:B=Y:G=0:SB=0:PUTSP
RITE2,(0,209)
310 ' コマント゛しょり
320 FORI=1TO10
330 PUTSPRITE3,(56,143),15,26:A=INT(RND(
1)*(100+SB)+1):IFSTICK(0)=7THENIFST(1)>=
ATHENST(1)=ST(1)+1:HP(1)=HP(1)-1ELSEST(1
)=ST(1)-1:GOTO340ELSE330
340 A=INT(RND(1)*(100+SB)+1):PUTSPRITE3,
(0,209):IFSTICK(0)=3THENIFST(1)>=ATHENG=
G+1:HP(1)=HP(1)-1:SB=SB-1:NEXTELSENEXTEL
SESB=SB+1:IFOKANDSB=100THENLOCATE4,6:PRI
NT"「なにさは゛ってんの!」":GOSUB1070:GOTO1120ELSE3
40
350 GOSUB150:LOCATE4,6:PRINT"たいりょく";HP(1
):LOCATE4,7:PRINT"しゅうちゅうりょく";ST(1):LOCAT
E4,8:PRINT"に なり ";M$(6+B);"の":LOCATE4,9:
PRINT"か゛くりょくか゛";G:LOCATE4,10:PRINT"あか゛りま
した":GOSUB1170:GOSUB1060
360 IFB=1THENKG(1)=KG(1)+GELSEIFB=2THENS
G(1)=SG(1)+G:ELSEIFB=3THENRG(1)=RG(1)+GE
LSEIFB=4THENSY(1)=SY(1)+GELSEEG(1)=EG(1)
+G
370 GOSUB1120:GOTO140
380 LOCATE4,6:PRINT"ふう・・・":PUTSPRITE0,(5
5,151),10,3:FORI=1TOINT(RND(1)*6+11):HP(
1)=HP(1)+INT(RND(1)*3+2):ST(1)=ST(1)-1.5
:NEXT:LOCATE4,7:PRINT"たいりょく かいふく!":PLAY"
V15L64O4CEGO5CO6C":GOSUB1170:GOSUB1060:G
OSUB1120
390 PUTSPRITE2,(0,209):YK=0
400 IFOK=0THEN410ELSELOCATE4,4:PRINT"「ど゛
こにいくの?」":FORI=0TO1:LOCATE6,5+I:PRINTM$(1
2+I):NEXT:Y=1:TA=2:GOSUB1050:GOSUB1060:A
=Y:B=INT(RND(1)*2)+1:IFB<>ATHENIFA=1THEN
LOCATE4,4:PRINT"「そんなこ゛まかしは":LOCATE4,5:PR
INT"つうし゛ません!」":GOSUB1070ELSELOCATE4,4:PR
INT"「なにゆってんの!」
410 PUTSPRITE2,(0,209):IFOK=0THENA=0:FOR
I=55TO128STEP2:PUTSPRITE0,(I,151),10,A+5
:A=1-A:PLAY"V15O3L64C":GOSUB1180:NEXT:PU
TSPRITE0,(0,209):GOTO440ELSEIFB=ATHEN420
ELSEIFA=2THENGOSUB1070:GOSUB1060:GOTO112
0ELSEIFB<>ATHENGOSUB1060:GOTO1120
420 PUTSPRITE2,(0,209):IFA=1THENLOCATE4,
4:PRINT"「はやくいきなさい。」":GOSUB1170:GOSUB1060
ELSELOCATE4,4:PRINT"「しょーか゛ないわね。」":GOSUB1
170:GOSUB1060
430 LOCATE4,5:PRINT"た゛ましにせいこうした!":LOCATE
4,6:PRINT"ケ゛ーセンにいった。":GOSUB1170:GOSUB106
0:A=0:FORI=55TO128STEP2:A=1-A:PUTSPRITE0
,(I,151),10,A+5:PLAY"V15L64O3C":GOSUB118
0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209)
440 GOSUB1060:A=INT(RND(1)*10)+1:IFA>8TH
ENLOCATE4,4:PRINT"たかられた!!":PLAY"V15L64O2
DCEDC4":LOCATE4,5:PRINT"「おらおらかねよこしな!」":F
ORI=0TO100:SOUND8,15:SOUND6,INT(RND(1)*6
3)+1:SOUND7,55:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUN
D8,16:FORJ=0TOINT(RND(1)*30+20):NEXT:NEX
T:BEEP:YK=1
450 IFYKTHENHP(1)=HP(1)-30-INT(RND(1)*10
)+1:IFHP(1)=<0THENPUTSPRITE0,(55,151),8,
7:GOSUB1090ELSEELSEHP(1)=100:ST(1)=ST(1)
-INT(RND(1)*20+10):KG(1)=KG(1)-1:SG(1)=S
G(1)-1:SY(1)=SY(1)-1:RG(1)=RG(1)-1:EG(1)
=EG(1)-1
460 FORI=0TO3000:NEXT:A=0:FORI=128TO55ST
EP-2:PUTSPRITE0,(I,151),10-YK,A:A=1-A:PL
AY"V15L64O3C":GOSUB1180:FORJ=0TOYK*300:N
EXTJ:NEXT:PUTSPRITE0,(55,151),10,2:IFOKT
HENLOCATE4,4:PRINT"「あらかえってきたの。さあ、":LOCAT
E4,5:PRINT"へ゛んきょうしなさいよ!」":GOSUB1170:GOSU
B1060:GOTO1120
```

```
470 IFOK=0THENLOCATE4,4:PRINT"あーあそんだあそんだ。":PLAY"V15O7L64CDEFGABO8C":GOSUB1170:GOSUB1060:GOTO1120
480 PUTSPRITE2,(2,209):IFOK=0THENLOCATE4,4:PRINT"できません。":PLAY"V15L64O2CO1BA":GOSUB1170:GOTO280ELSELOCATE4,4:PRINT"「せっきょうしてほしいの?":LOCATE4,5:PRINT"そんならえんりょなく・・・」"
490 PUTSPRITE0,(68,151),10,5:SOUND8,15:FORI=0TO100:SOUND0,INT(RND(1)*255)+1:SOUND12,5:SOUND1,INT(RND(1)*255)+1:SOUND12,5:SOUND13,1:SOUND8,16:PUTSPRITE1,(75,151),10,INT(RND(1)*3):NEXT:BEEP
500 GOSUB1060:PUTSPRITE1,(76,151),10,8:LOCATE4,4:PRINT"「はい、おわったよ!」":PLAY"V15L64O7CFA":GOSUB1170:GOSUB1060:HP(1)=HP(1)-INT(RND(1)*13+5):ST(1)=ST(1)+INT(RND(1)*10+20):IFHP(1)=<0THENPUTSPRITE0,(55,151),8,7:GOTO1090ELSEGOSUB1120
510 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE5,(55,151),7,11:IFOK=0THEN540ELSELOCATE4,4:PRINT"「なーにそのほんは?」":FORI=0TO1:LOCATE6,5+I:PRINTM$(14+I):NEXT:Y=1:TA=2:GOSUB1050:GOSUB1060:A=Y:B=INT(RND(1)*3)+1:IFB=ATHEN530ELSEPUTSPRITE2,(0,209):IFA=1THENLOCATE4,4
520 IFA=1THENPRINT"「それのどこがこくごの":LOCATE4,5:PRINT"ほんなの!」":GOSUB1070:GOTO1120ELSELOCATE4,4:PRINT"「あまったれるんじゃ":LOCATE4,5:PRINT"ないよ!」":GOSUB1070:GOTO1120
530 PUTSPRITE2,(0,209):IFA=1THENLOCATE4,4:PRINT"「あ、そうなの。」":GOSUB1170:GOSUB1060ELSELOCATE4,4:PRINT"「たまにはきゅうけいも":LOCATE4,5:PRINT"ひつようね。」":GOSUB1170:GOSUB1060
540 HP(1)=HP(1)+INT(RND(1)*10+30):ST(1)=ST(1)+INT(RND(1)*10+15):LOCATE4,4:PRINT"あーおもしろかった。":PLAY"V15L64O5CEGO6CO7CECE":GOSUB1170:GOSUB1060:GOSUB1120:GOTO140
550 IFOK=0THENLOCATE4,4:PRINT"すでにへやをでています。":PLAY"V15L64O2CO1BA":GOSUB1170:GOTO280ELSELOCATE4,4:PRINT"あの・・・":FORI=0TO1:LOCATE6,5+I:PRINTM$(16+I):NEXT:Y=1:TA=2:GOSUB1050:GOSUB1060:A=Y:B=INT(RND(1)*4)+1:IFB<>ATHENPUTSPRITE2,(0,209):GOTO560ELSE570
560 IFA=1THENLOCATE4,4:PRINT"「おやにむかってそのいいかた":LOCATE4,5:PRINT"はなんですか!」":GOSUB1070:GOTO1120ELSELOCATE4,4:PRINT"「できなくてもべんきょう":LOCATE4,5:PRINT"できるでしょ!」":GOSUB1070:GOTO1120
570 PUTSPRITE2,(0,209):IFA=1THENLOCATE4,4:PRINT"「わかったわかった。」":GOSUB1170:GOSUB1060ELSELOCATE4,4:PRINT"「あっごめんなさい。」":GOSUB1170:GOSUB1060
580 A=0:FORI=76TO128STEP2:A=1-A:PUTSPRITE1,(I,151),10,A+5:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209):OK=0:LOCATE4,4:PRINT"やったー!これですきな":LOCATE4,5:PRINT"ことができるぞ!":PLAY"V15L64O7CEGO8C4":GOSUB1170:GOSUB1060:GOTO1120
590 IFZI=4THEN600ELSEIFOK=0THEN600ELSEIFGZ=4ORG=0THENLOCATE4,6:PRINT"「まだねるのははやい!」":GOSUB1070:GOTO1120
600 GOSUB1060:PUTSPRITE0,(64,150),10,7:PUTSPRITE1,(64,154),15,10:LOCATE4,6:PRINT"ねるか・・・ぐーぐー":FORI=0TO2:SOUND8,15:SOUND7,55:SOUND7,55:SOUND6,15:SOUND12,50:SOUND13,14:SOUND8,16:FORJ=0TO3500:NEXTJ,I:BEEP:HP(1)=HP(1)+12*(8-ZI):IFZI=4THENRETURN
610 PUTSPRITE1,(0,209):IFOKTHENPUTSPRITE1,(76,151),10,8:GOTO1130ELSE1130
620 ' テストだっ!
630 GOSUB150:CLS:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE10,10:PRINT"テストちゅう・・・":PLAY"V15L64O1CO2CO3CO4CO5CO6CO7CO8C":FORI=1TO20
640 LOCATE12,11:PRINTI;"こくご ":B=0:FORJ=1TOKG(I):A=INT(RND(1)*205)+1:IFHP(I)+ST(I)>=ATHENB=B+1:NEXTJ:KG(I)=BELSENEXTJ:KG(I)=B
650 B=0:LOCATE15,11:PRINT"すうがく":FORJ=1TOSG(I):A=INT(RND(1)*205)+1:IFHP(I)+ST(I)>=ATHENB=B+1:NEXTJ:SG(I)=BELSENEXTJ:SG(I)=B
660 B=0:LOCATE15,11:PRINT"り  か ":FORJ=1TORG(I):A=INT(RND(1)*205)+1:IFHP(I)+ST(I)>=ATHENB=B+1:NEXTJ:RG(I)=BELSENEXTJ:RG(I)=B
670 B=0:LOCATE15,11:PRINT"しゃかい ":FORJ=1TOSY(I):A=INT(RND(1)*205)+1:IFHP(I)+ST(I)>=ATHENB=B+1:NEXTJ:SY(I)=BELSENEXTJ:SY(I)=B
680 B=0:LOCATE15,11:PRINT"えいご ":FORJ=1TOEG(I):A=INT(RND(1)*205)+1:IFHP(I)+ST(I)>=ATHENB=B+1:NEXTJ:EG(I)=BELSENEXTJ:EG(I)=B
690 GO(I)=KG(I)+SG(I)+RG(I)+SY(I)+EG(I):NEXTI:GK=GO(1):K=KG(1):S=SG(1):R=RG(1):Y=SY(1):E=EG(1)
700 FORI=1TO19:FORJ=I+1TO20:IFGO(I)<GO(J)THENSWAPGO(I),GO(J)
710 NEXTJ
720 NEXTI
730 FORI=1TO20:IFGO(I)=GKTHEN740ELSENEXT
740 CLS:A=I:LOCATE10,3:PRINT"こくご  ";K:LOCATE10,5:PRINT"すうがく ";S:LOCATE10,7:PRINT"り  か  ";R:LOCATE10,9:PRINT"しゃかい  ";Y:LOCATE10,11:PRINT"えいご  ";E:LOCATE9,15:PRINT"HIT SPC KEY":GOSUB1170
750 CLS:LOCATE10,0:PRINT"じゅんい    ごうけい":FORI=1TO20:LOCATE11,I:PRINTI:LOCATE15,I:PRINTGO(I):NEXT:LOCATE9,A:PRINT"○":LOCATE7,22:PRINT"あなたは";A;"ばんでした!":PLAY"V15L64O6CR16CD4":GOSUB1170
760 IFKK>=3THEN770ELSERUN
770 ' エンディング
780 C=0:IFA=20THENB=1ELSEIFA=<19ANDA>=15THENB=2ELSEIFA>=10ANDA=<14THENB=3ELSEIFA>=6ANDA=<9THENB=4ELSEIFA>=2ANDA=<5THENB=5ELSEB=6
790 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:LOCATE4,19:PRINTSTRING$(20,"p"):IFCTHEN800ELSEONBGOTO810,840,860,890,930,960
800 PUTSPRITE1,(144,135),10,0:LOCATE3,3:PRINT"くそーなんのためにいままでべんきょうしたんだー!":C=0:FORI=0TO150:C=1-C:PUTSPRITE0,(126,141),15,10:PUTSPRITE2,(126,134),10,4+(C*12):NEXT:GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"にゅういんのためにテストができなかった・・・":GOTO1010
810 PUTSPRITE0,(86,135),10,5:PUTSPRITE1,(172,135),9,15:LOCATE3,3:PRINT"うおーーー!!":GOSUB1200:C=0:FORI=0TO100:PUTSPRITE1,(172,135),15,17+C:SOUND8,15:SOUND0,INT(RND(1)*95)+150:SOUND8,16:C=1-C:NEXT:BEEP:PUTSPRITE1,(172,135),5,19
820 GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"よくもどべになってーー!":C=0:FORI=1TO30:PUTSPRITE0,(86-I,135),10,C:PUTSPRITE1,(172-I*3.5,135),5,19:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:C=1-C:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209),10,9:GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"うわーーー!":PUTSPRITE0,(56,135),6,13
830 SOUND8,15:SOUND7,55:SOUND6,63:SOUND12,50:SOUND13,1:SOUND8,16:GOSUB1200:GOSUB1190:PUTSPRITE1,(48,135),10,9:LOCATE3,3:PRINT"おもいしったか。":FORI=0TO1000:NEXT:BEEP:GOTO1010
840 PUTSPRITE0,(86,135),10,5:PUTSPRITE1,(148,135),10,8:LOCATE3,3:PRINT"この":SOUND8,15:FORI=0TO135:PUTSPRITE2,(75,I),7,20:PUTSPRITE3,(90,I),7,21:SOUND0,I:NEXT:BEEP:PUTSPRITE0,(86,135),6,7:SOUND8,15:SOUND7,55:SOUND6,45:SOUND12,20:SOUND13,1:SOUND8,16
850 FORI=0TO500:NEXT:BEEP:GOTO1010
860 PUTSPRITE0,(86,135),10,15:PUTSPRITE1,(152,135),15,24:PUTSPRITE2,(172,135),10,8:LOCATE3,3:PRINT"やったー";A;"ばんだー!":GOSUB1200:PUTSPRITE2,(0,209):GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINTA;"ばんぐらいでよろこぶな!":FORI=152TO96STEP-1:PUTSPRITE1,(I,135),15,24
870 PLAY"O1V15L64C":GOSUB1180:NEXT:GOSUB1180:PUTSPRITE3,(86,135),9,13:GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"あれーーっ":PUTSPRITE2,(86,135),8,13:FORI=1TO15:SOUND8,I:SOUND6,48+1:SOUND7,55:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUND8,16:NEXT:FORI=0TO500:NEXT:BEEP:SOUND8,15:FORI=1TO86
880 PUTSPRITE0,(86-I,135-I),8,16:SOUND0,I:NEXT:BEEP:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO1010
890 PUTSPRITE0,(86,135),10,15:PUTSRRITE1,(152,135),10,8:LOCATE3,3:PRINT"やったー!";A;"ばんだー!":GOSUB1200:GOSUB1190:PUTSPRITE0,(86,135),10,5:PUTSPRITE2,(95,138),15,11:LOCATE3,3:PRINT"ほら!みてよこのとうあん!・・・そのときかぜが・・・":GOSUB1200:GOSUB1190
900 PUTSPRITE0,(86,135う,10,0:SOUND8,15:LOCATE3,3:PRINT"あっ・・・":FORI=95TO0STEP-1:PUTSPRITE2,(I,138),15,11:SOUND0,200-I*2:NEXT:PUTSPRITE2,(0,209):BEEP:C=0:FORI=152TO102STEP-5:PUTSPRITE1,(I,135),9,C:C=1-C:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:NEXT
910 PUTSPRITE1,(102,135),9,12:LOCATE3,3:PRINT"おまえもとんでけー!":FORI=6TO15:SOUND8,I:SOUND7,55+I*2:SOUND6,I*4:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUND8,16:NEXT:FORI=0TO300:NEXT:BEEP:SOUND8,15:FORI=0TO86:PUTSPRITE0,(86-I,135-I),8,16:SOUND0,I*2:NEXT:BEEP:PUTSPRITE0,(0,209)
920 GOTO1010
930 PUTSPRITE0,(86,135),10,5:PUTSPRITE1,(152,135),10,8:PUTSPRITE2,(95,138),15,11:LOCATE3,3:PRINTA;"ばんとっちゃった!ほらほら!":GOSUB1200:GOSUB1190:PUTSPRITE2,(154,138),15,11:PUTSPRITE1,(152,135),10,0:LOCATE3,3:PRINT"どれどれ・・・うーん・・・":FORI=0TO3000:NEXT
940 PUTSPRITE1,(152,135),5,4:PLAY"V15O1L64C","V15L64O2C":PUTSPRITE2,(0,209):GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"お・・・おかあさん!・・・きゅうきゅうしゃ!":GOSUB1200:GOSUB1190:FORI=86TO165STEP2
950 LOCATE3,3:PRINT"はやく!いそぐんだー!":PUTSPRITE0,(I,135),10,5:PUTSPRITE1,(I+8,129),5,4:PUTSPRITE2,(I+8,136),15,10:PUTSPRITE3,(I+18,135),10,5:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO1010
960 A=1:PLAY"V15L64O6CEGO7C4":LOCATE3,3:PRINT"やったーーー! 1ばんだぁーーー!":A=0:FORI=0TO100:A=1-A:PUTSPRITE0,(86,135),10,15-A:NEXT:PUTSPRITE1,(152,135),10,8:GOSUB1200:PUTSPRITE0,(86,135),10,5:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+2,(112+I*16,135),7,22+I:PLAY"V15L64O1C","V15L64O2C
970 GOSUB1180:FORJ=0TO1500:NEXTJ:NEXTI:BEEP:FORI=135TO123STEP-1:SOUND8,15:PUTSPRITE2,(112,I),7,22:PUTSPRITE3,(128,I),7,23:SOUND0,I*2-15:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:BEEP:PUTSPRITE1,(152,135),10,27:GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"よくがんばったね・・・":GOSUB1200
980 GOSUB1200:GOSUB1190:LOCATE3,3:PRINT"おかあさーーーん!!":C=0:FORI=86TO100STEP2:PUTSPRITE0,(I,135),10,C+5:C=1-C:PLAY"V15L64O3C":GOSUB1180:NEXT:BEEP:PUTSPRITE4,(108,135),6,13:SOUND8,15:SOUND7,55:SOUND6,63:SOUND12,30:SOUND13,1:SOUND8,16
990 FORI=0TO800:NEXT:BEEP:PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB1190:PUTSPRITE0,(86,135),9,7:GOSUB1200:PLAY"V15O6BGBGBGBGBG":FORI=165TO86STEP-1:PUTSPRITE4,(I,135),15,24:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"V15O6BGBGBGBGBG":FORI=86TO165
1000 PUTSPRITE4,(I,135),15,24:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:PUTSPRITE1,(152,135),10,0:PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB1190:GOSUB1200:LOCATE10,16:PRINT"やはり        か・・・":PUTSPRITE2,(112,119),7,20:PUTSPRITE3,(128,119),7,21
1010 PLAY"V15L16O5GR16FER16DC4","V15L16O4ER16DCR16O3BA4":LOCATE10,5:PRINT"THE END":GOSUB1170:RUN
1020 ' サブルーチン
1030 S=STICK(0):IFINKEY$=CHR$(13)THEN280ELSEIFSTRIG(0)THENPLAY"V15L64O4CG":RETURNELSEIFS=0THEN1030ELSEY=Y+(S=5)*(Y<TA)-(S=1)*(Y>1):PLAY"V15L64O4G"
1040 IFPLAY(0)THEN1040
1050 PUTSPRITE2,(32,(Y+4)*8-1),15,25:GOTO1030
1060 FORI=3TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=4TO12:LOCATE4,I:PRINTSPC(14):NEXT:RETURN
1070 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE1,(76,151),10,1:FORI=76TO58STEP-1:PUTSPRITE3,(I,151),15,10:FORJ=0TO10:NEXTJ:NEXT:SOUND8,15:SOUND7,183:SOUND6,63:SOUND12,30:SOUND13,1:SOUND8,16:PUTSPRITE4,(56,151),8,13
1080 HP(1)=HP(1)-10-INT(RND(1)*10)+1:LOCATE4,7:PRINT"たいりょくが";HP(1);"に":LOCATE4,8:PRINT"なってしまった":GOSUB1170:GOSUB1060:RETURN
1090 BEEP:FORI=3TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:PLAY"V15L4O6BGBGBGBG":FORI=128TO55STEP-1:PUTSPRITE5,(I,151),15,24:FORJ=1TO30:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):FORI=55TO128:PUTSPRITE5,(I,151),15,24:FORJ=1TO30:NEXT:NEXT:PUTSPRITE5,(0,209)
1100 A=INT(RND(1)*3+1):LOCATE4,6:PRINTA;"日にゅういん":PLAY"V15L64O2CO1BAGABO2C":GOSUB1170:GOSUB1060:TS=TS-A:IFTS=<0THENC=1:GOTO790ELSEFORI=0TO3000:NEXT:HP(1)=100:LOCATE4,6:PRINT"げんきになったぞ!":LOCATE4,8:PRINT"たいいんした":PUTSPRITE0,(55,151),10,15
1110 PLAY"V15L64O6CEGECEG":GOSUB1170:GOSUB1060:GZ=4:ZI=7:GOTO140
1120 IFHP(1)=<0THENGOTO1090ELSEZI=ZI+1:IFZI=13THENZI=1:GZ=1:GOTO140ELSEIFZI=4THENGOSUB590ELSE140
1130 IFZI=<12ANDZI>=7THENHP(1)=100
1140 IFOK=0THENPUTSPRITE1,(0,209)
1150 GOSUB1060:LOCATE4,6:PUTSPRITE0,(55,151),10,15:PRINT"1日がたった.":PLAY"V15L64O5CDECO6C":GOSUB1170:GOSUB1060:TS=TS-1:IFTS=0THEN620ELSEGZ=4:ZI=7
1160 GOTO140
1170 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
1180 IFPLAY(0)THEN1180ELSERETURN
1190 LOCATE3,3:PRINTSPC(32):RETURN
1200 FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
1210 ' データ
1220 DATA1818080808080818,1818281C0A1E1233,1818087808382060,1818080C0A382060,00000000000083FF,1818101010101018,18181438507848CC,000000000000C1FF,181A0C0818280818,1858301018141018,00000000FF000000,C0C0C0C000000000
1230 DATA1818083C8AFC0406,0010387C38100000,18183C5A5A3C2466,5A5A3C1818183C66,0000002041231608,182641418241251A,1C23414281A1510E,2244447EDBB7FF7E,007F020C08080808,08087E082A490808,7E083C0814222243,047E04060C14240C
1240 DATA10387CD692FEFE6C,10181C1E1C181000,0002104108028420,1818083808080818
1250 DATA225,000004040047C7C,225,000000FFFFC38181
1260 DATAべんきょうする,きゅうけい,ゲーセンにいく,せっきょうしてもらう,M・FANをよむ,おやをへやからだす,ねる,こくご,すうがく,り  か,しゃかい,えいご,ト・トイレにいきたい,ちょっとあそんでくる,これこくごのほんだよ,きゅうけいしようっと,じゃまやでむこいって,しゅうちゅうできん!
```

# バスドライバー

MSX turbo R 専用　by 福留英明

▶遊び方は31ページ

## ファイル解説

**■BASICファイル**

B—DRIVER.FD4

スタート用プログラム。画面初期化、BUSDRIVE．FDを起動

BUSDRIVE.FD

各マシン語ファイル、データファイルをRAMディスクのルートディレクトリにコピー、マシン語ファイル読みこみ、MAINPROG．BUSを起動

MAINPROG.BUS

ゲームのメニュー画面、コース作成などのプログラム

**■マシン語ファイル**

BM.BIN

メインルーチンのマシン語プログラム。BUSDRIVE．FDが呼び出して使用する

SUBPACK.BIN

マシン語のサブルーチンのあつまり。BUSDRIVE．FDが呼び出して使用する

**■データファイル**

TIRESPR.BIN

スプライトパターンデータのBSAVE形式ファイル。MAINPROG．BUSで読みこんで使用する

SINDATA.BIN

SIN0°〜SIN90°のデータ。BUSDRIVE．FDで読みこんで使用

TRACE1〜9.DAT

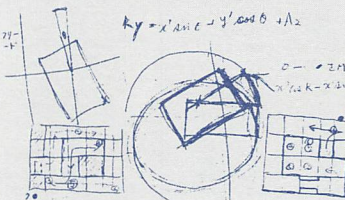
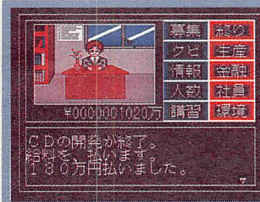
コース1〜9のトレースモード用のデータ

RECORD.DAT

各コースの最高タイムのデータ

（おさだ）

### プログラマからひとこと　タカシぃ

このゲーム、本物の車の運転がじょうずな人は、はっきりいっていきなりうまいようです。逆に、もしあなたがこのゲームをやっていてムカムカしてリセットしたくなったなら、私はあなたに車の運転をしないことを勧めます。事故はみんなが嫌ですからね。事故といえば、教習所で見た教程30「事故」の映画、あれおかしかったなあ。知らない人のためにあらすじを書くと、（若い男女がドライブをしている）、「ちょっとォ、タカシぃ（仮名）。スピード出しすぎじゃないのォ？」、「ばかやろう。俺の運転テクニックを知らないな！」キュキキキ（男がカーブをせめだした。あきれ顔の女）「どうだぁ、見たか。（トラック登場）あ、ガヒョ!!」と、まあ予想どおりの結果となるわけですが、これがフィルムの古さと演技のわざとらしさですごく滑稽（こっけい）で変。機会があったら、ぜひ本物を見てください。

福留英明　東京・22歳

# COMPANY カンパニー

MSX 2/2+ VRAM128　by FRIEVE

▶遊び方は32ページ

## ファイル解説

**■BASICファイル**

RUN—COMP.FD4

スタート用プログラム。BGMドライバ組みこみ、COMPANY1．BAS起動

COMPANY1.BAS

タイトル表示、COMPANY．BAS起動

COMPANY.BAS

ゲームのメインプログラム

COMPANY2.BAS

エンディング用プログラム

**■マシン語ファイル**

COMPANYS.OBJ

FM音源があるかのチェックプログラム。RUN—COMP．FD4で呼びだす

COMPANY.FM

オープニング、メインのBGMプログラム。RUN—COMP．FD4で呼びだす

COMPANY2.FM

エンディングのBGMプログラム。COMPANY2．BASで呼びだす

**■データファイル**

COMPANY.PIC

ゲーム中のグラフィックデータ。COMPANY．BASがページ1に読みこんで使用

COMPANY1.PIC

タイトルのグラフィックデータ。COMPANY1．BASがページ1に読みこんで使用

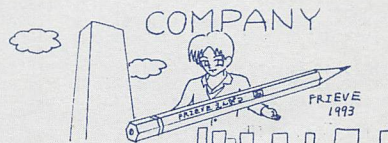
COMPANY0〜F.USD

ゲームのセーブデータ。セーブしたときにはじめて作成される（ファイル名の末尾の1字は16進数で、1〜16番のデータに対応）

（おさだ）

### プログラマからひとこと　じょうず、へたが思いっきり表れる

よかったー！　めでたく採用されたようですね。このゲームはじょうず、へたが思いっきり表れます。2度はプレイしないと社長ランクにはなれないでしょう。ところで、いまFRIEVEでは、FRIEVE内で製作されたDISK、TAPEの無料コピーを行っています。興味のある人は、僕までカタログ（？）を請求してください。あと、手紙をくれた人には1人1人返事を書いているはずですが、もし出したのに返事がないという人は連絡ください。いまプロコンに向けて（少し早いが）RPGをつくってます（こりずに）。自分でも作っているゲームはだんだん進歩してきていると思うので、今度のものはやはりいままでのゲームより良くなるはずです。ひょっとすると、CM−32L（MIDI）対応ってことも……。あんまり書くとボツったときはずかしいのでやめます（すでに十分書いているけど）。ではまた今度。

FRIEVE　三重・15歳

ご意見・ご感想は（FRIEVE−A）　津東高校
〒514-23 三重県安芸郡安濃町荒木234 小林由幸まで
マシン語に関する質問は（FRIEVE−B，まなあ）津高校
〒514-03 三重県津市雲出本郷町1461-72 宮川学まで
ものずきな人、ひまな人は（FRIEVE−C，けいちゃん）高田高校
〒514-23 三重県安芸郡安濃町田端1097-9 萬島圭一まで

# アル甲5

## #2 ヒット・アンド・ブロー の思考ルーチン結果発表

### 4人のアルゴリズムが同率1位！

| | | |
|---|---|---|
| J | 大阪・14歳 | H&B-05.AL5 |
| 烏丸おいけ | 京都・24歳 | H&B-07.AL5 |
| 浜田屋 | 秋田・18歳 | H&B-08.AL5 |
| 万個珍歩 | 岐阜・22歳 | H&B-17.AL5 |

※賞金は1万円は4人で分けあって2500円ずつとなります。

**選考経過**

優勝した諸君、おめでとう。

応募総数は、ひとり1点にしぼった結果、18点だったが、そのうち1点はディスク不良のためロードできず、実質17点となった。

ひとり1本にしぼるにあたって、投稿者の希望が推定できる場合は希望通りとし、推定できない場合は同一作者のアルゴリズムどうしを戦わせて決定した。なお、担当者の意図が十分に伝わらなかったのか、アルゴリズム解説のかわりにプログラム解説を書いたものも多かったので、書類選考による1次選抜は中止した。

17点のプログラムを4グループに分け、各プログラム6戦または8戦ずつのリーグ戦をおこなった。定数で乱数を初期化したため、先手は「Ø627」を、後手は「3642」を解くことになったが、2グループについて同率1位が出たため、決定戦を同様に2戦ずつおこなった（予選とは別の問題）。付録ディスクには、この決定戦で敗れた日乃出武史（ファイル名H&B−01.AL5）、Qちゃん（H&B-11.AL5）、谷孝大（H&B−14.AL5）のプログラムも収録した。

決勝リーグも同様に別の問題で6戦ずつおこなったが、4点とも同じアルゴリズムのようで、まったく同じ結果になり、再戦しても異なる結果は期待できなかったため4点とも優勝とした。

乱数の初期化を統一したせいもあって、初手を乱数で決定しているものが敗れるという、担当者の意図しない結果を招来したのが残念だった。

**優勝者のアルゴリズム**

優勝した4点のアルゴリズムは、ひと言でいえば、「**4つの数字を1つの数値と見なして、それまでの結果と矛盾しない（正解であり得る）最小値を出力する**」というものだ。

■優勝者のアルゴリズム

| | | ヒット | ブロー |
|---|---|---|---|
| 初手 | Ø123 | Ø | 1 |
| 仮の正解 | Ø124 | 3 | Ø |
| | Ø125 | 3 | Ø |
| | Ø126 | 3 | Ø |
| | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| | Ø987 | 1 | Ø |
| | 1Ø23 | 2 | 2 |
| | ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| | 1453 | 1 | 1 |
| | 1456 | Ø | 1 |

一致しないと正解ではありえない

「Ø123」に対するヒット数とブロー数

一致するので正解の可能性がある

つまり、Ø123から始めて、同じ数字が含まれるものを除きながら1ずつ増やしていき、それを正解とした場合の過去の応答に対するヒット数・ブロー数を求め、実際のヒット数・ブロー数と一致したものを出力するということだ。

例えば、初手は必ずØ123になるが、0ヒット1ブローだったとすると、ヒット数が0なので、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはなり得ないから、Ø×××が正解である可能性はない。したがって、最上位桁は1になる。

1×××は初手に対して最低1ブローとなるので、下位3桁は初手に使われていない数字でなければならず、結局、1456が2手目の応答となるわけだ。

担当者は、単に正解である可能性のある応答をするのは愚であり、2手目と3手目の戦略が最も重要で、**場合によっては正解である可能性のない応答もすべき**だと考えていたので、このアルゴリズムが強いというのは、実に意外だった。太字にした考えは正しいのだが、実際の担当者の戦略は、このアルゴリズムより、やや弱いようだ。担当者が実際に10回戦って4勝4敗2引き分けだったが、それは一部、従来の戦略を放棄したせいで、従来の戦略を堅持したものに限ると、1勝4敗1引き分けとなる。

**度数分布表**

このアルゴリズムが、どの程度強いかを示すために、考えられるすべての問題（10×9×8×7=5,040通りある）に対して何回で解けたかの度数分布表を作った。

| 解けた手数 | 左の手数で解けた問題数 |
|---|---|
| 1 | 1 |
| 2 | 13 |
| 3 | 108 |
| 4 | 596 |
| 5 | 1,668 |
| 6 | 1,768 |
| 7 | 752 |
| 8 | 129 |
| 9 | 5 |
| 計 | 5,040 |
| 平　均 | 5.56 |

この表は、初手であたった問題が1つあり、2手目であたった問題が13あり、……9手目であたった問題が5あったということを示す。平均5.56手であたったわけだから、相当強いということがわかるだろう。

なお、この表は、独自に作成したプログラムで作ったため、優勝した各プログラムと一致しない可能性もないではない。

**スピードについて**

「最小値を選ぶ」という点は、強さという点ではあまり重要でないようだ。それまでの結果と矛盾しないものを選びさえすれば、どちらが強いか簡単には判定できない程度に強くなるように思われる。

しかし、スピードの点では大いに違いがある。といっても単に最小値を選んでいるだけでは、それほど速くない。高速化の余地があるという点にメリットがあるということだ。

実際に高速化をおこなっていたのは烏丸（カラスマ）おいけと浜田屋のふたりだが、偶然にも、次のようなまったく同じ高速化をおこなっていた（烏丸おいけクンのプログラムのほうがわかりやすいし、ほんの少し速い）。

①ヒットが0のとき、各桁の数字は同じ桁に使わないようにする（ヒットが0だから、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはならない）

②ブローが0のとき、各桁の数字は他の桁に使わないようにする（ブローが0だから、どの数字も他の桁に使うとヒットにならない）

↑優勝アルゴリズムは手強い

③ヒットとブローの合計が4なら他の数字は使わないようにする（すべての桁のフラグを立てる）

いずれも、実際の手法としては、各数字の各桁における使用不可フラグを表わす配列を使っていた。例えば配列Fを使うとすると、数字8が1桁目に使えないなら、F（8，0）のフラグを立てるわけだ。

なお、①と②については、一方が成立するときも、もう一方のチェックをおこなえば、0ヒット0ブローの場合にも対応する。

2つのプログラムの思考時間については、ターボRなら、まず申し分がないが、MSX2ではまあまあで、たまに数分考え込むこともある。

**初手について**

優勝した4点に共通して感じる不満は、初手がいつも同じということだ。不満の理由は3つあるが、感覚的にはわかると思うので、スペースの都合で省略する。

予選リーグで敗退したものを調べても、速くて強くて初手が一定でないものは見つからなかった。しかし、「矛盾しない最小値」を選ぶアルゴリズムでも、初手を一定にしないことは可能なのだ。2月号掲載のサンプルプログラムにヒントがある。

つまり、0〜9を代入してシャッフルした配列をRとすると、例えば5941を出力することになったら、そのまま出力するのではなく、R（5）、R（9）、R（4）、R（1）を出力すればいいのだ。1回目の応答のときにのみシャッフルすれば、整合性に問題は生じないし、メインの思考ルーチンはまったく変更する必要がない。どうして誰も思いつかなかったのだろう？

（ANTARES）

# あしたは晴れだ！

今月のテーマ

## オリジナリティを求めて

他人とおなじようだといわれることはまっぴらゴメンだ。だからわたしはオリジナリティにこだわらずにはいられない。

オリジナリティ－originality－［名］独創力(性)、創造力、創意、目新しさ、奇抜さ、風変わり。英和辞典を開いてみるとそんな言葉が並んでいる。みんなのなかではオリジナリティという項目にどんな言葉が並んでいるのだろう。

●たとえば、服などはカットの仕方、プリントの配置などでそのデザイナーのオリジナリティとして評価されるのでしょうが、プログラムとしてはキャラクタ、ストーリー、アルゴリズム等を指すのではないでしょうか？「HP」、「MP」の名称ですら他の作品でも使われているように、一般化されています。アイコンの表示部分にしても同様でしょう。パロディを盗作とするかしないかでも大きくちがいます。TVドラマにしたって、似た様な物ばかりですよ。

悩んだり、行きあたりばったりのキャラクタに練りに練ったストーリー。それを表現するため、盗作かもしれませんが、他の投稿者のプログラムを一部(全部や半分は×)使用しても、できばえは抜きにして、それはそれで立派にひとつの作品ではないでしょうか？＝千葉県・皆川正彦(28歳)

RPGにおけるコマンド選択式の戦闘シーンや格闘ゲームにおけるダメージ制の戦いなどは、その手のゲームになると必ず見受けられるのはあたりまえのことだ。しかし、それをあたりまえのこととして、すんなり受け入れてしまうか、どうかが問題だと思う。

「プログラムを一部使用する」と書かれてあったが、「一部」とは、「使用」とはどういうことを指すのか、そのへんの判断はむずかしい。次のTPM.COの手紙は、この問題について、こう書いてあった。

●自分が試行錯誤して作ったものなら、結果的に似てしまっても盗作じゃない。パッと流用したほうが楽だけど理解してないから、あとから応用が効かなくて行きづまってしまうのではないでしょうか？　あーでもない、こーでもないと悩む楽しみを大事にするのがボクのやり方！＝東京都・TPM.CO SOFT WORKS(24歳)

たとえ一部分でも他の人のプログラムを使うという場合、ぜひ、TPM.COのように、あーでもない、こーでもないと悩み、理解してから使うようにしてほしい。盗作がなぜいけないことなのか。それは、楽をして作品ができてしまうからだといえる面もあるようだ。

●オリジナリティを追求しすぎると何もできなくなると思う。だから何か1つだけ、ほかにはないものをもっていればそれでいいと思う。＝神奈川県・久保田正昭(15歳)

「ほかにはないもの」を考えだすことが一苦労なんだよね。

●オリジナリティとは作者の人間性である。主義主張でもいい、心情描写でもいい。ともかく自分の内面の何かを表し、それを得た作品こそが、オリジナリティを有するといえる。仮にもコンピュータゲームを芸術の一分野とみなすならば、グラフィックや音楽、シナリオ等の完成度といった方面にではなく、芸術そもそもの動機である「自己表現」に目を向けるべきである。その点で、TPM.CO氏は成功しているのではないか。＝京都府・Nari.(19歳)

「オリジナリティ＝作者」というのがいまの意見。というならば、様々なアマチュアプログラマから生まれてきた、すべてのゲームにオリジナリティは存在する(のかな？)。

●オリジナリティというものは、よく絶対的な見方をされたりしますが、そういうものではありません。また、オリジナリティのまったくない作品は抵抗感なく受け入れられるかわりに、作った人の実益はありません。結局のところ、本当に強い(人に受け入れられないくらい)個性を持った作品と、今までのものマネに近い作品はどちらがいい、というより、この相反する2つのタイプはたがいに相手がいなければなりたたないでのはないでしょうか？＝大阪府・遠藤吉紀(17歳)

●オリジナリティなどは存在しないと思う。結局、どこかはみんながまねているのだ。ただ、それがどこまで似ていないかだけだと思う。いちご味とミルク味のキャラメルのちがいだと思う。シューティングなどは縦スクロールと横スクロールのちがいで、ずいぶんちがうゲームに見えるものだ。どこまでちがうゲームに見えるかが、俗にいうオリジナリティだと思う。＝岩手県・歩く蓄音機(15歳)

縦スクロールのシューティングゲームをはじめて見て、自分はちがうスクロールをするゲームを作ろうとする思いが作者の自己表現、オリジナリティなんだろうね。

●ゲームというのはそもそもおもしろければいいのであって、オリジナリティがどうのこうのという物ではないと思う。無からは何も生まれないのだから、何か生まれるときには必ず何か素となる物があるはず。そして、新しい物というのは既存の物に何かしら加わった物であって、やはりそれもオリジナリティとはいいがたい。わたしが作った『マウス大相撲』(92年9月情報号掲載)はマウスの新しい使い方として編集部にウケたようだが、しょせんこれも素は紙相撲、オリジナリティなどないのだ。うまくいえないが、つまり、新しい物を生み出す時に、既存の物と何を加えるかの選択が重要なのだ。と私は思う。＝高知県・ZEEDEN岡林だい(16歳)

『マウス大相撲』は紙相撲がもとになってできていたとしても、マウスをコントローラーとしてではなく、「力士」としてゲームに使ったことが新しかった。これはいちご味のキャラメルをミルク味にした程度のちがいしかないのか、それとも、もっとすぐれたレベルのものなのか。わたしは誰にも考えつかないような、あの新しいマウスの使い方にオリジナリティを感じたので、あの作品を評価した。

●今回はなぜ市販ゲームに似てしまうか考えてみた。まず、考えられるのは、自分の作品にも市販ゲームのよい所、おもしろい所を使いたいという考えがあるためではないかと思います。そのため、せっかく自分で考えたオリジナリティがうすれてしまい、採用されてもよい作品が採用をのがしてしまう結果になってしまうのではないでしょうか？　今後、作品を送ろうとしている方へひとことといわせてください。もし、自分の作品に市販ゲームに似たところがあるなら、その点をなおしてオリジナリティのある作品にしてください。＝宮城県・川村信男(16歳)

似てしまったのはしょうがない。無理に直そうとすればかえってゲームバランスが悪くなり、つまらないゲームになる可能性がある。べつにゲームを作って金儲けをしているプロじゃない、アマチュアプログラマなのだから、なんでも作ってみるのがいい経験になるよ。

●何十万、何百万とMSXユーザーがいるなかで、その人でなきゃ考えつかない、その人でなきゃ組めないプログラムが毎月、毎月ごまんと寄せられてきますよね。うまくいえないけど、そういう固有のセンスを持った作品って"オリジナリティの結晶"だと思います。＝宮城県・稲村雅孝(？歳)

どの作品にもオリジナリティはある。ただ、それが、手本とした作品の影響が強かったり、自己主張が弱かったり、プログラムテクニックが未熟だったりしたため、よく見えない場合があるのだろう。偉大な先人の言葉をかりていえば「99パーセントの努力と1パーセントのひらめき」で生まれてくるのがオリジナリティかもしれない。

(ち)

**次号のテーマは？**　今月からMファンは月刊誌から隔月誌になったため、3月情報号で募集したテーマ『ファンダム班と一問一答』を次号(6・7月合併号)のテーマとします。プログラム、ゲーム、その他なんでもOKですから、ファンダム班員に答えてもらいたいと思う質問を書いて送ってきてね。しめ切りは3月18日。

# MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

# GTフォーラム

★今月のテーマ／パナソニックのプリンタFS-PC1特集

どういうわけか、最近古い機種やアプリケーションソフトの質問が多い。本屋さんにはMSXの入門書がまだあって、よくみると発行が1986年なんてことも。きっとそんな本を見ての質問だろう。それと中古で買う人が意外に多いのだろうか。そういうわけで、今月はパナソニックの48ドット熱転写カラープリンタFS−PC1（1989年発売）の質問にまとめてお答えしよう。

**Q　僕はパナソニック製のMSXを持っています。今度ソニー製の外付けドライブを買おうと思っています。でも、パナソニック製なのでちゃんと接続できるでしょうか。**

（岐阜県不破郡・水野雅晴くん・？才）

**A　問題なし。だいじょうぶ。**

MSXというのは統一規格がウリなんだから、動かないなんて心配はMSXに対してかわいそう。何の心配もいらない。

**Q　とうとう正月にプリンタ（パナソニックFS−PC1）を買っちゃったが、ST内蔵のワープロやBASICのリスト印字やDOS2のテキストファイルを印字して楽しんでいます。が、どうしてもBASICの自作プログラムで画面のハードコピー（特に部分コピー）ができないのです。付属グラフィックのエディタや『グラフサウルスVer.2.0』ではできますが、PC1の説明書や『MSX−Datapack』を読んでもわかりません。BASICで画面コピーをするにはどうしたらよいでしょうか。**

（東京都昭島市・田名部誠一くん・17才）

**A　VRAMを勉強するか、あきらめるかどちらか。**

BASICで作成した画面のモノクロのハードコピーを取るには、VRAMの内容を変換してプリントする必要がある。手順としては、①VRAMからのデータの取り出し②取り出したデータをプリントに合うように変換③1行分を印字、というぐあい。むずかしいのは、各SCREENモードごとに画面の構成やVRAMのデータ構造が違うという点。そのためには、印刷するSCREENモードのVRAMの構成について勉強すること。ひとことではとても答えられない。

ちなみに、大昔のパナソニックのMSX（FS−4000シリーズ）のマニュアルにはそのサンプル・プログラムが掲載されている。

**Q　パナソニックのプリンタFS−PC1を使ってSCREEN7や12のCGをフルカラーで印刷する方法はありませんか。**

（千葉県市川市・中鉢久男くん・17才）

**A　ない。**

残念だけど、SCREEN7や12をフルカラーで印刷する方法はないのである。SCREEN8のCGならA1WX、ST、GTに付属している「カラー印刷ツール」を使えばOK。

**Q　『グラフサウルス』で書いた絵をプリントアウトするときに、ピッチを00にしても2ミリほどのすき間ができてしまいます。何かきれいに印刷する方法はありますか。使用プリンタはパナソニックのFS−PC1です。**

（愛知県小牧市・松本芳典・？才）

**A　ある。**

とはいったものの、松本さんがいま持っている『グラフサウルス』ではムリである。じつは初期出荷のもののみ、PC1の印字に関して未処理のバグが残っていたのだ。ビッツーに問い合わせを（☎03-3479-4558）。

この機会に補足しておくと、プリンタ側に改行ピッチの指定が1／120、1／180の2種類あり、いずれもソフトよりハード優先。また電源を入れたときに指定されてたほうが優先となる。細かいことだけど、意外にひっかかる点なので。

**Q　『MSXべーしっ君』の種類とその動作内容、またその値段とどこで販売されているかを教えてください。また、それを使ってファンダムのターボR専用のゲームができるかどうかもお願いします。**

（宮崎県延岡市・黒木裕次・17才）

**A　はいはい。**

『MSXべーしっ君』とは、コンパイラのこと。BASICのプログラムを多少改造して、いっぺんにマシン語に置き換えるプログラムである。マシン語になれば、当然処理速度は高速になる。

種類はブラザー工業のTAKERUで販売されている『MSXマガジン・プログラム・サービス1992年5月号』のみ現在でも手に入る。MSX2以降のプログラムなら使用可。また、ターボR（R800）の命令もサポートされているので、ターボR専用のプログラムもOKである。価格は消費税こみで3500円。TAKERUへの問い合わせは☎052-824-2493、Mマガは☎03-3796-1919。

つぎのファンダムの件だけど、ファンダムの「ターボR専用」と書いたゲームがこれを使えば、ターボRで遊ぶのと同じように遊べるとお考えならそれは間違い。「ターボR専用」とは、ターボRの命令を使ったソフトということで、ようするにパナソニックのFS−A1STとGTでしか動作しないものを指す。「高速でプログラムを動作させなければいけない」という意味ではない。

**Q　パナソニックのA1WSXにもう1ドライブをつけた場合、2ドライブ対応のゲームソフトは動きますか。また外づけドライブ不可のものが、サンヨーの2ドライブ（WAVY70FD）で動きますか。**

（千葉県松戸市・長岡立太・19才）

**A　両方とも動く。**

最初の質問だが、2ドライブ対応のゲームソフトが少ないので、答えになっているかどうか。世のなかにまったくないとはいいきれないが、あまり見たことはない。2ドライブは便利だが、1ドライブユーザーがあまりにも多いためなのだ。

つぎに、外づけドライブ不可の件は問題ない。よくゲームソフトのパッケージに「外づけドライブ不可」とあるのは、ドライブを内蔵していないMSXが、増設ドライブをスロットに差して使用する場合を指しているからだ。だからふつうの2ドライブは問題ない。

**お便り、つっこみ待ってます**

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア　MSX・FAN「GTフォーラム」係

協力／松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部

このページは ♪要♪です。

# FM音楽館

大阪でちょっとしたライブをやってきたんだけど、システム100Mという昔のアナログ・シンセでわずか9音のアナログ・シーケンサを走らせるコーナーもあった。ひさびさに聴くホンモノのクラフトワークという感じ。PAを通しても音抜けが良いのにはびっくりしました。昔のものにも良い味がある。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評・よっちゃん

ジャマイカのチープなシンセを使ったレゲエ

オリジナル

## ファンキー・ヤンキー

◉ZEEDEN岡林だい　高知・16歳

ブレイク・ビートとラガ・テクノを意識したという、このオリジナル曲は、普通のゲーム・ミュージックで聴くのとはかなり異なった世界を展開している。ヘンテコなメロディや間のぬけたブラスのヘナヘナ音など、はっきりいって良い。リズムのブレイクやドラムとPSGのアンサンブルなどもかなり工夫してます。さらに良くするとすれば、リズムにもっと横に揺れる感じを出すこと。これは、素直にジャマイカのチープなシンセを使ったレゲエを好きになるのが早道だ。

FUNKY-Y .ORG

```
100 '┌─────────────────────────┐
110 '|    ===== ファンキー・ヤンキー =====    |
120 '| COMPOSED BY DAI OKABAYASHI |
130 '| PRODUCED BY A.H.Z. <1993>  |
140 '└─────────────────────────┘
150 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):DEFS
TRA-U:DEFINTV-Z:Z=11:DIME%(15),F%(15),G%
(15),A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),R(Z),P(Z),
S(Z),G(Z):_VOICECOPY(@51,F%):_VOICECOPY(
@57,G%):FORX=4TO13:E%(X)=(F%(X)¥6+G%(X))
¥2:NEXT:_VOICECOPY(E%,@63)
160 ' ──── FACTOR A < FM-Ch.1&2 >
170 AF="@63Y1,198Y2,3Y3,2"
180 A(2)="O6V15L16RQ4CDE8CDQ8E4.&E1>Q8C1
&C1<"
190 A(3)="Q4CDE8R2.Q4CDQ8E8&E2.&E1>Q8C1<
"
200 A(4)="Q4CDE8CDE8CDQ8E4.Q4CDE8CDE8CDQ
8E4.&E1>C1<"
210 A(5)="@49Y0,124RQ8CDE8&E4CDE8RCDE8CD
E8>C4<CDE8CDE8&E2"+AF+">C1<"
220 A(6)="R1RY1,103Q4CDER16Y1,25>CDER16<
RR1Y1,198"
230 A(7)="@54Y1,84Q4CDQ8E8&E2."+AF
240 ' ──── FACTOR B < FM-Ch.3 >
250 B0="Y18,130&G&Y18,135&G&Y18,140&G&Y1
8,145&G&Y18,150&G&Y18,155&G&Y18,160&G&Y1
8,165&G&Y18,160&G&Y18,155&G&Y18,150&G&Y1
8,145&G&Y18,140&G&Y18,135&G&Y18,130&G&Y1
8,125&G"
260 BF="@0606V15L32R1R"+B0+"&Y18,120&G&Y
18,110&G&Y18,100&G&Y18,85&G&Y18,70&G&Y18
,50&G&Y18,40&G&Y18,30&G"
270 B(2)="@4805Q8V15L16R1R1R1"+B0:B(3)="
L16R1R1"+B0:B(4)=B(3)
280 B(5)="L32R1R1R1.V13"+B0:B(6)="L16>V1
3R1"+B0+"<V15"
290 ' ──── FACTOR C < FM-Ch.4 >
300 C(2)="@24V10O5L32Q8C2.&C+&D&D+&E&D+&
D&C+&C&C1>C1&C1<"
310 C(3)="C4&C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&F&
E&D+&D&C+&C&C4&C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&
F&E&D+&D&C+&C&C1.&>C1<"
320 C(4)="C2.&C+&D&D+&E&D+&D&C+&C&C2.&C&
C+&D&D+&E&F&F+&G&G+&G&F+&F&E&D+&D&C+&C2.
>C1<"
330 ' ──── FACTOR D < FM-Ch.5 >
340 DF="@05O5Q8L32V0CCV1C+C+V2DDV3D+D+V4
EEV5FFV6F+F+V7GGV8G+G+V9AAV10A+A+V11BB>V
12CCV13C+C+V14DDV15D+D+V10E1"
350 D0="V9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV3CV4CV5
CV6CV7CV8CV9CV10C"
360 D(1)="O6L8"+D0+"L16"+D0+D0
370 ' ──── FACTOR E < FM-Ch.6 >
380 E(1)="@33O3V13L16Q6F8Q4FFR2R8.R32Q8G
32Q6F8Q4FFR2.Q8F4RQ6F8Q4FFRFFQ6F8RF8Q4FF
Q6G8Q4GGV11"
390 E(2)="V12Q4F8.R16RV11Q6F8Q4FFRQ4V12F
8.R16RV11Q6F8Q4FFRFFQ6F8RQ4FFQ6F8RV12Q4F
8.R16RQ4V11F8F8V12G8G8":E(7)="V11Q4F8R8R
2."
400 ' ──── FACTOR R < FM-RHYTHM >
410 RF="@A15V8Y22,89Y23,56Y33,5Y38,8Y40,
6C!H!B!4B!4B!4B!4S!H!B!4B!4B!H4Y24,255S!
C!M16R16S!M16S!M16S!M!B!2.B!M!S!16S!16S!
M!16M!S!16Y24,186"
420 R0="B!H16M8M16S!C!8M8B!16M16M8Y24,25
5M!S!C16R16M!16S!M!16Y24,186"
430 R(1)=R0+R0+R0+"B!16M8M16S!8M8B!16M16
M8Y24,255M!S!16S!16S!M!16S!M!16Y24,186"
440 R(5)="R1R1R1R2.Y24,255M!S!C16S!C16S!
M!C16M!S!C16Y24,186"
450 R(6)="RS16S16S8RS16S16S8R1R2.B!S!C16
R16C16S!C16"
460 R1="Y24,255B!M!S!16R16S!M!16M!S!16Y2
4,186"
470 R(7)="B!2."+R1:R(8)=R(7):R(9)=R(7)+"
Y24,186"
480 R(10)="B!8B!16B!16"+R1+"B!8B!16B!16"
+R1
490 R(11)=R1+R1+R1+"Y24,255M!S!B!16S!C16
S!M!C16M!S!C16Y24,186"
500 ' ──── FACTOR P < PSG-Ch.A:NOISE >
510 PF="O7L4S0M900CCCS10M1050CS0M3400CM1
100CS10M1200CL16S0M3400C8M1800CCS10M4600
C2.S0M3500CCCC"
520 P0="M400CCR16CV12C8S0M800CCM460CCCCM
3300C8.M2800C"
530 P(1)="S0"+P0+P0+P0+"M400CCR16CV12C8S
0M800CCM460CCCCM2600CCCC"
540 P(5)="R1R1R1S10M5000C2.S0M4000CCCC":
P(6)="S10M1100C4S0M1800CCM2000C8S10M1100
C4S0M1800CCM2400C8R1R2.M3500C8M2200CC"
550 P1="M3600CR16M2300CC"
560 P(7)="S10M3000C2.S0"+P1:P(8)="M700C2
."+P1:P(9)=P(8):P(10)="M600C8CC"+P1+"M60
0C8CC"+P1:P(11)=P1+P1+P1+"M2800CCCC"
570 ' ──── FACTOR S < PSG-Ch.B:TONE >
580 S0="V15GV13FV8EV4D":S1="V15GV6F"
590 SF="O5L32"+S0+"R"+S0+S1+S1+"R8"+S1+S
0+S1+"RV15BA+V14AG+V13GF+V12FEV11D+DV10C
+CV9<BA+V8AG+V7GF+V6FEV5D+DV4C+C>"+S0
600 S2="CDCDDEDEEFEFFGFGEFEFDEDECACADBDB
"
610 S(1)="O6L32V10"+S2+S2+S2+S2:S(2)=S2+
S2+S2+S2
620 ' ──── FACTOR G < PSG-Ch.C:TONE >
630 G0="V15FV13EV7DV3C":G1="V15FV5E"
640 GF="O5L32"+G0+"R"+G0+G1+G1+"R8"+G1+G
0+G1+"RV15BA+V14AG+V13GF+V12FEV11D+DV10C
+CV9<BA+V8AG+V7GF+V6FEV5D+DV4C+C>"+G0+"O
6"
650 G2="V13GV11FV9GV6F":G3="V13GV9F"
660 G4="R"+G2+"V6EV4DV2CV0CR8"+G2+"R8"+G
2
670 G(1)=G4+G4+G4+"R4."+G3+G3+"R8"+G3+"R
8"+G3+G3+G3
680 G(2)=G4+G4+G4+"R"+G2+"V6EV4DV2CV0CR8
"+G3+G3+"R8"+G3+G3
690 G(6)="R1R2.V10CBCBCBCBR1":G(8)="V13O
7CGRCBCBCBR2"
700 G(9)="V11RDADADADADADAR4.":G(10)="V1
2EGEGEGEGEGEGR8V14EFEFEFEFEFEFR8"
710 G5="ABABABABABAB":G6="CDCDCDCDCDCD"
720 G(11)="V14L48"+G5+G5+"V15"+G6+"L32CD
C<BGEC<B>O6"
730 ' ──── PREPARATIONS ────
740 SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
750 _PITCH(440):_TRANSPOSE(-6):POKE&HFA2
C,48:POKE&HFA3C,84
760 HP="12345623478989AB"
770 ' ──── PLAY MUSIC ────
780 T="T136":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
790 PLAY#2,AF,BF,"",DF,"",RF,PF,SF,GF
800 FORV=1TOLEN(HP)
810 W=VAL("&H"+MID$(HP,V,1))
820 X=1-(W>5)*(W-1):Y=2-(W>5)*(W-2)+(W=1
):Z=2-(W>4)*(W-2)+(W=1)
830 PLAY#2,A(W),B(W),C(W),D(X),E(Y),R(X)
,P(X),S(Z),G(Z)
840 NEXT V
850 GOTO800
```

ちょっとダークで迫力あるイメージ

オリジナル

## HUMANOISE

◉OUT OF MEMORY　山口・?歳

3拍子のゴジラなワルツとヘビメタ的な4拍子が交錯する、独特な曲だ。キーになっているのは、ちょっとファズがかかっているように聴こえるブラスの音色。これが、曲のちょっとダークで迫力のあるイメージを決定している。単純な2部構成なのだが、ワルツと4拍子の部分の対比(テンポもうまい)がうまくいっている。こういった世界を追求するなら、『パースペクティブ』や『アナザー・ゲーム』といった、ちょっと昔のP－MODELを推薦します。増4度を多用した、独特のリフとユニークな歌詞がすごい。

### Notes' notes ノーツ・ノーツ

いきなりですが、ちなみに、前回から掲載リストは「~.ORG」、付録ディスク収録ファイルは「~.FM4」と区別しています。掲載リストが作者のオリジナルで、収録ファイルのほうは付録ディスクの都合で変更しています。通の方は収録ファイルをオリジナルにもどしてから聴いてください。手を加えた部分にはREM文をつけるなどしているので作業はかんたんです。

■ファンキー・ヤンキー

ZEEDEN岡林だい「5か月連続採用。とてもうれしい。先月の『QUEER CITY』とは少し雰囲気の違う曲です。ブレイクビーツをねらって作ったんですが、どうでしょうか……。少しテンポをあげるとおもしろいかもしれません。ところで、FM音楽館の作品を集めたムックというのはどうでしょう。私はほしい」

■HUMANOISE

OUT OF MEMORY「採用ありがとうございます。変な曲です。入院中だったので少々ぼけています。続けて



☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

```
HUMANOIS.ORG


10 CLEAR8000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 ' ●●●● @63 set ●●●●●●●●●●
30 DIM A%(15)
40 FOR S=4 TO 15:READ A$:A%(S)=VAL("&H"+
A$):NEXT
50 ' ●●●● VOICE COPY ●●●●●●
60 _VOICE COPY (A%,@63)
70 ' ●●●● Voice data ●●●●●●
80 DATA 0124,000C,0,0
90 DATA 05A1,01F0,0,0
100 DATA 0051,1363,0,0
110 '●●●● voice set ●●●●●●●
120 _VOICE(@63,@63,@63,@63,@63,@63):DEFS
TR A-Z:DEFINT W
130 '●●●● Drums ●●●●●●●●●●●●
140 '**** PSG   ****
150 SOUND7,49:SOUND6,17:Z="SM5000C":A=Z+
"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+"32":Z="SM050C"
:H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+"16":K=Z+"32"
160 HH="S1M290L8CFCFCFCFCFCFCFCF"
170 Z="S!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
32"
180 '**** NORMAL ***
190 Z="S!":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+"
32"
200 G0="V15@V127"
210 G1=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B+B
220 G2=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
+B
230  G="Y24,50BM4Y24,255SM!4":GG=G+G+G+G
+G+"SBMCH4"
240 GA=G+G+G+G+G+"SMBCH16SMBCH16SMBCH16S
MBCH16"
250 SB="@12V12@V127Q5O2L4CC+C+ CC+C+ CC+
C+ CC+C+ "
260 SC="L4CC+C+ CL12C+C+C+L4 CC+C+ CF16F
16F16F16"
270 SE="L4CC+C+ CL12C+C+C+L4CC+C+ CL12C+
C+C+"
280 '●●●● MML ●●●●●●●●●●●●●●
290 A0="V15@V121O5L8"
300 B0="V15@V117O4L8"
310 C0="V15@V116O3L8"
320 D0="V15@V101O2L8"
330 E0="V15@V127O4L8"
340 F0="V15@V127O5L8Q3"
350 A1="@43Y2,35L2AG+D+D4"
360 B1="@63L4EFF EFF EFF EFF"
370 A1="@63L4CC+C+ CC+C+ CC+C+ CC+C+8"
380 C1="@6V15O5L8CC+ED4.CC+ED4.CC+ED4 CC
+EL6E-DC+"
390 C2="L8CC+ED4.CC+ED4.CC+ED4 CC+EL12E-
DC+dc+c
400 D1="@63O6L4BB-B- BB-B- BB-B- AB-B-"
410 A2="@63L4CR2C8C4CR2C8C8C4
420 A3="@63L4CR2C8C4CR2C8C8C4C16C16C16C1
6"
430 CF="@5V12L4FF+F+G4.F+8 F8 R8FF+F+G4.
B8G8"
440 CH="@5V12L4FF+F+G4.F+8 F8 R8FF+F+c4.
d8f+8"
450 CG="@5L4GF+FE2.GF+FE2.V15"
460 '●●●● DELAY ●●●●●●●●●●●●
470 D="R16":E1=D+A1:E3=D+A3:E5=D+A5:E6=D
+A6:E7=D+A7:E8=D+A8:EA=D+AA
480 D="R8":F1=D+A1:F3=D+A3:F5=D+A5:F6=D+
A6:F7=D+A7:F8=D+A8:FA=D+AA
490 '●●●● DETUNE ●●●●●●●●●●●
500 POKE-1492,60  'ch.1
510 POKE-1476,40  'ch.2
520 POKE-1460,20  'ch.3
530 POKE-1444,70  'ch.4
540 POKE-1428, 5  'ch.5
550 POKE-1412,35  'ch.6
560  PB="V10L12FF+GF+F FF+GF+F FF+GF+F A
-2
570  PG="V10L12FF+GF+F FF+GF+F FF+GF+F F
F+GF+F
580 T="T200":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
590 '●●●● PLAY ●●●●●●●●●●●●●
600 PLAY#2,PG
610 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",""
620 PLAY#2,PB,B1,CF,"","",SB,""
630 PLAY#2,"",B1,CF,"","",SB,GG
640 PLAY#2,A1,B1,CF,"",F1,SB,GG
650 PLAY#2,A1,CF,C1,D1,F1,SB,GG
660 PLAY#2,A1,CF,C2,D1,F1,SB,GA
670 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
680 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",""
690 PLAY#2,A2,A2,A2,F2,E2,SB,GG
700 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",""
710 PLAY#2,A3,A3,A3,F3,E3,SC,GA
720 GOTO 580
```

技術とか構成、音色の配分などはまったく申し分ないです。ちょっとした間の生かし方なんか、プロもはだしで逃げていく。メロディを短いトレモロで展開していくのも上手(じょうず)。弱点といえば、メロディ自体がちょっとありきたりなこと。オリジナル曲になると、個性的なメロディを持っていることは、はっきりした強みになります。かといって、メロディばかり気にしていても、めったにうまくいきません。案外、気楽にいろいろ作っていくうちに「オレってこうなんだなあ」と発見することが多いです。

```
LAUGH   .ORG


1 '——[[ LAUGH AT CRITICAL MOMENT ]]——
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:DEF
STRA-F,P,R,T,Y,Z:T="T150":PLAY#2,T,T,T,T
,T,T,T,T:SOUND7,49:SOUND6,2:POKE&HFA1C,1
0:POKE&HFA2C,20:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4C
,30:POKE&HFA5C,40:POKE&HFA6C,10
20 '——[[ BASS ]]————————————————
30 A1="@33V15O3L16<G8.>GR16GD8FR16ER16FE
FG<G8.>GR16GD8FR16ER16FG8."
40 A2="<G8.>GR16GD8FR16ER16FEFGR8C6C+6D6
R8DY16,90@W16Y16,50@W16Y16,0@W16"
50 A3="<B-8.>B-R16B-E-8FR16E-R16FE-DF<B-
8.>B-R16B-E-8FR16E-R16FG8."
60 '——[[ GLOCKEN ]]——————————————
70 B1="@14V11O7L16GD<B>G8<B>DGFD<B>F8<B>
DFGD<B>G8<B>DGF4<GB>DF"
80 B2="@14V11O7L16GD<B>G8<B>DGFD<B>F8<B>
DFR8C6C+6D6R8@58V15O8D4"
90 B3="@14V11O7L16E-DCE-8<GB->DFE-<D>F8<
B->DFE-DCE-8<GB->DFE-DF8GCD"
100 '——[[ MELODY 1 ]]————————————
110 C1="@53V13O5L2GFEC"
120 C2="@53V14O5L2GFR8@24O6V11C12R12C+12
R12D12R12R8@58V15O8D4"
130 C3="@6V11O5L16R16G>C<GB-G>C<G>CD<<G>
G8GFG<B-G"
140 C4="@6V11O5L16R16G>C<GB-G>C<GGB->CE-
8E-FGB-G"
150 C5="@24V12O5L8R8E-.D.C.<B-.>CR8F.E-.
D.<B-.F"
160 '——[[ MELODY 2 ]]————————————
170 D1="@6V9O4L1G&G"
180 D2="@6V10O4L1GR8C12R12C+12R12D12R12R
8@58V15O8D4"
190 D3="R32"+C3
200 D4="R32"+C4
210 D5="@53V14O5R8E-2.R4F2.R8"
220 '——[[ BRASS ]]————————————————
230 E1="@9V10O5L1G&G"
240 E2="@9V11O5L1GR8C6C+6D6R8@58V15O8D4"
250 E3="@3V15O4L1G&G"
260 E4="@3V15O4L1E-F"
270 '——[[ S.E. ]]—————————————————
280 Z="GY21,50@W64Y21,100@W64Y21,255@W64
"
290 Y="E-Y21,154@W64Y21,120@W64Y21,80@W6
4"
300 F1="@53V7O6L2GFED"
310 F2="@53V8O6L2GFR8C12R12C+12R12D12R12
R8@14V14O8L64CDCDCDCDCDCDCDCD"
320 F3="@44V5O7L64G1.&G4V11"+Z+"V10"+Z+"
V9"+Z+"V8"+Z
330 F4="@6V15O8L64R4"+Y+"R4R16@23O5E-8@6
O8"+Y+"R4.R16"+Y+"R4.R16"+Z+"R16"+Z+"R16
"
340 F5="@6V5O6L12R1R8CR12C+R12DR12R8@58V
15O8D4"
350 F6="@44V14O8L32GD<B>GD<B>GDGD<B>GD<B
>GDFD<B>FD<B>FDFD<B>FD<B>FDEC<G>EC<G>ECE
C<G>EC<G>ECD<BG>DL64DDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDD"
360 F7="@23V13O8L32GDBGDBGDGDBGDBGDFDBFD
BFDFDBFDBFDECGECGECECGECGECDBGDL64DDDDDD
DD@4"+Z+"R16"+Z+"R16"
370 '——[[ FM DRUMS ]]——————————————
380 Z="B!C16H16H16H16MC16H16H16B!C8B!H16
B!H16H16MC16H16H16H16"
390 R1="V9@A15"+Z+Z
400 R2=Z+"R8B!C!6B!C!6B!C!6R8M32M32M16M1
6M16"
410 '——[[ PSG DRUMS ]]—————————————
420 Z="M300C4M2200C8.M300C8CC8M2200C4"
430 P1="S0L16"+Z+Z
440 P2=Z+"R8M4000C6C6C6R8M2200C32C32CCC"
450 '——[[ PLAY ]]—————————————————
460 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
470 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
480 FORI=0TO1
490 PLAY#2,A1,B1,C3,D3,E3,F3,R1,P1
500 PLAY#2,A1,B1,C4,D4,E3,F3,R1,P1
510 PLAY#2,A3,B3,C5,D5,E4,F4,R1,P1
520 NEXT
530 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F5,R2,P2
540 PLAY#2,A1,B1,B1,"",E1,F6,R1,P1
550 PLAY#2,A1,B1,B1,"",E1,F7,R1,P1
560 PLAY#2,A3,B3,B3,D5,E4,"",R1,P1
570 PLAY#2,B2,B2,B2,F5,F5,F5,R2,P2
580 GOTO480
590 ' COMPOSED by WORKS in Dec.27
```

こちらは、おなじWORKSクンのアレンジもの。いかにも「昔」風なメロディ1音とベース1音の音楽。FM9チャンネルを全部使っているので、音がとても太い(タンバリンはPSG)。こういうタイプの曲は、ラグタイムという、アメリカのニューオーリンズでフランスの音楽と黒人のリズムが出会ってできた音楽が元になっているのですが、日本の初期のゲームミュージックで独特の進化をとげました。スーパーマリオのヘンテコなラテン風味も日本独特なものだし、ゲームミュージックというジャンルは妙におもしろい。

採用されるととてもうれしいです」

■LAUGH AT CRITICAL MOMENT
WORKS「WORKS初の投稿用オリジナルです。うっ恥ずかしい。繰り返しだらけの短い軽い曲なので3ループなんかはあっというまじゃないかと思います。あ、リストでいちばん場所取っているのはSE部分だなあ。まあいいかな。確か12月ごろ作ったと思うんだけど、いま改めて聴いてちょっと幻滅してます」

■ローターズ
WORKS「おはようございます。WORKSです。最近昔の名作ゲームのBGMがけっこう掲載されてると思うんですが、私のその甘くてまろやかな汁をじゅるじゅる吸わせていただきました。私はこの曲のぐにょぐにょへろへろしててうるさいのが好きです。あ、ROMを貸してくれたNE氏、どうもありがとう」

```
ロータース゛  .ORG

10 ' >>  ロータース゛  << (C) ASCII  1984
20 _MUSIC(0,0,5,4):_VOICE(@53,@53,@9,@6,
@48,@10,@0,@14,@12):_TRANSPOSE(-100):CLE
AR3000:DEFSTRA-Z:T="T255":PLAY#2,T,T,T,T
,T:POKE&HFA2C,60:POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6
C,20:POKE&HFA8C,40:SOUND7,95:SOUND6,0
30 Z="D<D>F+<F+>A<A>":Y="G<G>B-<B->>D<D"
:X="F<F>A<A>>C<C"
40 W="B-4>FF<F4>FF<":V="E-4GG<G4>GG":U="
D4AA<A4>AA":T="G4>DD<D4>DD<":S="F4>CC<C4
>CC<"
50 A1="Y0,125Y1,98V15O5L4R1R1R1R2.D8D+8"
60 A2="EFRD8D+8EFRD8D+8EFGAL8B-<B->A<A>G
<G>F<F>E-<E->C<C>RE-<E->C<CR>E-<E->C<CR>
E-<E->C<CR>E-<E->C<CR>DD+L4"
70 A3="EFRD8D+8EFRD8D+8EFGAL8B-<B->A<A>G
<G>B-<B->>C2C4.<B-L4AFGAL8B-<B->F<F>D<D>
F<FB-<B->L4B->CD-L8"
80 A4=Z+Z+Z+Z+Z+"D<D>"+Y+Y+Y+Y+Y+"G<G>"
90 A5=Z+Z+Z+Z+Z+"D<D>"+X+X+X+"B-<B->A<A>
G<G>FR8E-R8DR8DD+L4"
100 B1="V14O3L8<"+W+W+W+W
110 B2=W+W+W+W+">"+V+V+V+V+"<"
120 B3=W+W+W+W+">"+V+"F4AA<A4>AAB-4FFD4F
F<B-4B-4A4A-4"
130 B4=">"+U+U+U+U+T+T+T+T
140 B5=U+U+U+U+S+S+"FR8F+R8GR8F+R8FR8E-R
8DR8B<B"
150 C1="S0M3100L2CCCCCCCC"
160 C2="CCCCCCCCCCCCCCCC"
170 C3="CCCCCCCCCCCCCCC4C4C"
180 C4="CCCCCCCCCCCCCCCC4C4"
190 C5="CCCCCCCCCCCCCC4C4CC"
200 PLAY#2,A1,B1,C1,C1,C1
210 PLAY#2,A2,B2,C2,C2,C2
220 PLAY#2,A3,B3,C3,C3,C3
230 PLAY#2,A4,B4,C4,C4,C4
240 PLAY#2,A5,B5,C5,C5,C5
250 GOTO210
260 'Programmed by WORKS in May.4
```

いかにも最近のゲームミュージック的なオリジナル曲。途中で1回バックの音量を抑え、「シュワー」という音を入れたあとで、1拍半の仕掛けに持っていくところがうまいなあ。ドラムのフィル・インの類も、細かくしていく方向では、これで限界に近い。作者本人も「全力疾走してます」とコメントしてるけど、たまには間を生かしたのんびりした曲も作ってみてはどうかな。

```
シュクテキ  .ORG

10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR800
30 DEFSTR A-F,R,T,P,S,G,Z,X,Y
40 T="T150"
50 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
60 SOUND 7,49:SOUND 6,0
70 X="V12":Y="V9R16"
80 POKE&HFA3C,30
90 'GUITAR SOLO ────────────
100 A1="@53Y2,12Y3,2Y7,3O7L16E2&E4F+ED":
Z1=Y+A1:A1=X+A1+"E"
110 A2="<A2&A4":Z2=Y+A2:A2=X+A2
120 A3="F+8R16G&G4<B24>E24F+24G>EGF+E":Z
3=Y+A3:A3=X+A3+"G"
130 A4="A2&A4.":Z4=Y+A4:A4=X+A4
140 A5="GF+EGF+E&E8&E4GF+G":Z5=Y+A5:A5=X
+A5+"G+"
150 A6="A>D<AD&D4L24DEF+GEF+GAF+G":Z6=Y+
A6:A6=X+A6+"AB"
160 A7="L16>D8R16ER8<G8R16F+GEF+GE":Z7=Y
+A7:A7=X+A7+"G"
170 A8="F+8R16E2L48D<BF+C<F<B-":Z8=Y+A8:
A8=X+A8
180 A9="L16>G4R8F+GEF+GAB-GA":Z9=Y+A9:A9
=X+A9+"B-"
190 AA=">C+2&C+4F+GA":ZA=Y+AA:AA=X+AA+"B
-"
200 AB=">C+2&C+4L24F+GAG":ZB=Y+AB+"L16":
AB=X+AB+"AB-L16"
210 AC=">C+2&C+4&C+8&C+16":ZC=Y+AC:AC=X+
AC+"&C+"
220 AD="L32<B-GC+<G+D<AE-<F+":ZD=Y+AD:AD
=X+AD
230 'ELEC. BASS ────────────
240 B1="@12V13O2L16E8R16>DER16C+8R16<G8R
16A4"
250 B2="EEEEER16R4>DDE<EER16"
260 B3=">E8E<ER4>D2"
270 B4="O2E>E8<E8G>G<GE>E8<E>G<GG>G"
280 B5="<A>G+AE-E<A8C8R16CCDDD"
290 B6="O2E>EE<E>E<EE>E<E>EE<E>E<EE>E"
300 B7="O2G>GG<G>G<GG>G<G>GG<G>G<GG>G"
310 'SYNTH 1 ────────────
320 C1="@24V13O5L16F+8R16E8R16C+8R16E8R1
6G4"
330 C2="EEEEER16R4F+F+GEER16"
340 C3="R8R16ER4F+2"
350 C4="O5EEEEER16R4EEEEER16"
360 C5="F+F+F+F+F+R16R4F+F+F+F+F+R16"
370 C6="GGGGGR16R4GGBBBB"
380 C7="R8A8R8A8E8R16EEF+F+F+"
390 C8="G8R16AR8E8G8R16AR8E8"
400 C9="O5EEEEGF+GE8EEEGF+G8"
410 CA="O5GGGGB-AB-G8GGG>C+<G>C+8"
420 'SYNTH 2 ────────────
430 D1="@24V13O5L16D8R16<B8R16A8R16>C+8R
16E4"
440 D2="<BBBBBR16R4>DDE<BBR16"
450 D3="R8R16<BR4>D2"
460 D4="O4BBBBBR16R4BBBBBR16"
470 D5=">DDDDDR16R4DDDDDR16"
480 D6="EEEEER16R4EEGGGG"
490 D7="R8E8R8E8C8R16CCDDD"
500 D8="D8R16ER8<B8>D8R16ER8<B8"
510 D9="O4EEEEGF+GE8EEEGF+G8"
520 DA="O4GGGGB-AB-G8GGG>C+<G>C+8"
530 'SYNTH 3 ────────────
540 E1="@24V13O4L16B8R16G8R16E8R16A8R16>
C+4"
550 E2="<GGGGGR16R4AABGGR16"
560 E3="R8R16<GR4A2"
570 E4="O4GGGGGR16R4GGGGGR16"
580 E5="AAAAAR16R4AAAAAR16"
590 E6="BBBBBR16R4BB>DDDD"
600 E7="R8C+8R8C+8<G8R16GGAAA"
610 E8="<B8R16>C+R8<G8B8R16>C+R8<G8"
620 E9="@14V15O4L32EB->V14C+B-V13<G>C+V1
2<EB-V11>C+>B-V10<C+<EV9B->C+V8B-<GV7>C+
"
630 EA="O3R4L24V15DC+DV14C+DV13C+DV12C+D
V11C+DV10C+DV9C+DV8C+"
640 'DRUMS ────────────
650 R1="V15Y24,255M32M32M32M32Y24,150M16
M16Y24,50M16M16Y24,180"
660 R2="BH32H32H16H16SHM16H16H16BH32H32H
16H16SHM16H16BH16SCM16B16SCM16B16"
670 R3="SHM16SHM16SHM16SHM16SHM16B16Y24,
255M24Y24,150M24Y24,50M24Y24,255M24Y24,1
50M24Y24,50M24Y24,180SHM16SHM16SHM16SHM1
6SHM8"
680 R4="B16B16B16SHM8H32H32BH16HB16SM32S
M32SM16M16SM32SM32SM16SM16SM32SM32SM32SM
32"
690 R5="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16H16B
H16BH16H16SHM16H16H16H16"
700 R6="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16SBM1
6B16B16SBM16B16SBM16B16SBM16"
710 R7="BH16H16H16H16SHM16H16Y24,255M16Y
24,150M16B16SHM16SHM16B16Y24,255M24Y24,1
50M24B24Y24,150M24Y24,50M24B24"
720 R8="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16H16S
M16BH16SM16SM16SM16SM16SM16"
730 R9="SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM24SM24
SM24SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16"
740 'NOISE SNARE ONLY ────────────
750 P2="S0M2500L16R8R16C4R8C8R16C8C8"
760 P3="CCCCC4R8CCCCC8"
770 P4="R8R16C4R16C32C32CCC32C32CCC32C32
C32C32"
780 P5="R4C4R4C4"
790 P6="R4C4C8R16C8C8C"
800 P7="R4C4R16CC4"
810 P8="R4C4R16CR16CCCCC"
820 P9="CCCCCCC24C24C24CCCCCCCC"
830 'PSG OMAKE 1 ────────────
840 S1="V9O6E1"
850 S2="F+1"
860 S3="G2R4B4"
870 S4="A2G8R16G8R16F+8"
880 S5="G4E4G4E4"
890 S6="L16R8V1GV2GV3GV4GV5GV6GV7GV8GV9G
V10GV11GV12GV13GV14G"
900 S7="R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V7B-V8
B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-"
910 S8="V1AV3AV5AV7AV9AV11AV13AV14A V1F+
V3F+V5F+V7F+V9F+V11F+V13F+V14F+"
920 S9="V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-V9B-V8B
-V7B-V6B-V5B-V4B-V3B-V2B-V1B-"
930 'PSG OMAKE 2 ────────────
940 G1="V9O6G1"
950 G2="A1"
960 G3="B2R4>D4"
970 G4="C+2<B8R16B8R16A8"
980 G5="<B4G4B4G4"
990 G6="L16R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V7B
-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-"
1000 G7="R8V1>D-V2D-V3D-V4D-V5D-V6D-V7D-
V8D-V9D-V10D-V11D-V12D-V13D-V14D-"
1010 G8="V1CV3CV5CV7CV9CV11CV13CV14C<V1A
V3AV5AV7AV9AV11AV13AV14A"
1020 G9="V14D-V13D-V12D-V11D-V10D-V9D-V8
D-V7D-V6D-V5D-V4D-V3D-V2D-V1D-<"
1030 'PLAY START ────────────
1040 PLAY#2,"","","","","","",R1
1050 PLAY#2,"","",B1,C1,D1,E1,R2,P2
1060 PLAY#2,"","",B2,C2,D2,E2,R3,P3
1070 PLAY#2,"","",B1,C1,D1,E1,R2,P2
1080 PLAY#2,"","",B3,C3,D3,E3,R4,P4
1090 '
1100 PLAY#2,A1,Z1,B4,C4,D4,E4,R5,P5,S1,G
1
1110 PLAY#2,A2,Z2,B4,C5,D5,E5,R5,P5,S2,G
2
1120 PLAY#2,A3,Z3,B4,C6,D6,E6,R5,P5,S3,G
3
1130 PLAY#2,A4,Z4,B5,C7,D7,E7,R6,P6,S4,G
4
1140 PLAY#2,A5,Z5,B4,C4,D4,E4,R5,P5,S1,G
1
1150 PLAY#2,A6,Z6,B4,C5,D5,E5,R5,P5,S2,G
2
1160 PLAY#2,A7,Z7,B4,C6,D6,E6,R5,P5,S3,G
3
1170 PLAY#2,A8,Z8,B4,C8,D8,E8,R7,P7,S5,G
5
1180 '
1190 PLAY#2,"","",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S6,G
6
1200 PLAY#2,"","",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S7,G
7
1210 PLAY#2,"","",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S8,G
8
1220 PLAY#2,A9,Z9,B6,C9,D9,E9,R8,P8,S6,G
6
1230 PLAY#2,AA,ZA,B7,CA,DA,"",R5,P5,S7,G
7
1240 PLAY#2,AB,ZB,B7,CA,DA,"",R5,P5,S9,G
9
1250 PLAY#2,AC,ZC,B7,CA,DA,EA,R5,P5,S7,G
7
1260 PLAY#2,AD,ZD,B7,CA,DA,EA,R9,P9,S9,G
9
1270 GOTO1050
```

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

**■宿敵**
もずみやすろ「最近同人ソフトと会誌発行を中心に活動するサークルを発足しました。福井さん、Worksさん、ZEEDENさん、なるとさんもいます。興味があったら、〒299　千葉県市原市椎津620-1 両角泰寛　まで。ところで、EXTREMEの公演、行きます。ヘヴィメタルファンはいるのかしらん」

**■偽善者VOX**
みそねこ「打ち込みの醍醐味に"行き当たりばったりでフレーズを作ったり"とか"打ち込みミスのおかげでかえって良くなった"というのがあります(本当か?)。これがそのいい例です(?)。いま聴くと、結構カッコ悪いものがあるが、それは気のせいでしょう。気のせいなんだってば!」

**■キングドラゴンのテーマ**
D.E.M「初投稿初採用のD.E.Mです。今は浪人中(この本が出るころには合格していることを願う)なのですが、この曲は高校生のときにプログラムしたものです。最初PSGだけで淋しかっ

こちらはゲームミュージックというよりは、フュージョンぽいオリジナル曲。こういうのもカシオペアの流れなのでしょうか？　ドラムの16ビートが相当複雑でイカス。4分くらいの長めの曲で、構成もかなり凝ってます。1つ1つの音色や、それぞれのフレーズの組み合わせ方も、かなりのバックグラウンドを感じさせる優秀なものです。エンディングでおとなしくなっているのがちょっと謎。

VOX　　　.ORG

```
10 '────── GIZENSHA VOX
20 CLEAR9999:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
STRA-W:DIMX%(15),Y%(15):FORZ=5TO13:READW
:X%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:FORZ=5TO13:READW
:Y%(Z)=VAL("&H"+W):NEXT:SOUND7,49:SOUND6
,3:DATA9,,,D1,92,,,2167,5BF,4,,,131,10CF
,,,1267,5E0
30 '────── MML
40 T="T150"
50 A="Q6C#4Q2C#R8C#R8C#R8CR8<":A0="@6306
V5L16"+A+"Q6B4Q2BR8BR8BR8>CR8"
60 A1="O6Q6C#4Q2C#R8C#R8C#R8CR8< Q6B4Q2B
R8V4B>V3B<V2B>V1B<V0B>V15B>>CV7O2C8"
70 A3=A+"Q6BR8V4BR8V3BR8V2BR8V1BR8V0B"
80 A="R4F#R4.ER8D#R16":B="V7@63L16Q8"+A+
A:C=A+"@20OV4":A4="O7"+B:B4="O6"+B:C4="O
4"+B:A5=C+"G#2B-2":B5=C+"D#2F2":C5=C+"<B
2>C#2":A6=A+"@3V3O5B4.>CC#8CC<B&B4":B6=A
+"@3V3O5G#4.AB-8AAG#&G#4":C6=A+"@3V3O5E4
.FF#8FFE&E4"
90 A="Q8@53L16V9R8F32F#32R16FR16CF32F#.R
16F#R16FR16CF32F#.R16F#CF#8CF#8CF#8CG8."
:A7="O6"+A:A9="O7"+A
100 AA="R8F32F#32R16FR16CR16F32F#32R16F3
2F#32R16FR16C":A8=AA+"F#8CF#8CF#8G8G<G#8
.G#8.":AA=AA+"O5"
110 AB="V@6R8B-2.B8R8B-2.B8":AC="R8B-2.B
8R8B-4.B-R16AG#R16G#R16G#>":AD="R8B-2B8O
5@8B-AB-AL32B-AB-AB16>C8CC#C16<F8@16>F8.
120 AH="@50L16O6V13R8G8V6GV13GGV5G8V15GG
V5GV10GG8GV15GV13G8GGV4GV13GG8GV7GV15GV1
3G8V5GV13G"
130 AJ=LEFT$(AH,73)+"L24GGL12FF#"
140 A="L24GGL12GGGFF#":AK=A+A+A+A
150 AL="L8GF#F#FFEED#D#2&D#F#4L16FE"
160 AM="D#2&D#8F#4FED4L8D#.E.F.F#."
170 A="D#2&D#8F#4FE":AN=A+A:AO=A+"@19D#1
"
180 B="Q6B-4Q2B-R8B-R8G#R8AR8":B0="@63O5
V5L16"+B+"Q6G#4Q2G#R8G#R8G#R8AR8"
190 B1="O5Q6B-4Q2B-R8B-R8G#R8AR8 Q6G#4Q2
G#R8V4G#>V3G#<V2G#>V1G#<V0G#>V15G#>AV7O1
A8"
200 B3=B+"Q6G#R8V4G#R8V3G#R8V2G#R8V1G#R8
V0G#"
210 B="V9@53L16R8C32C#32R16CR16<G>C32C#.
R16C#R16CR16<G>C32C#.R16C#<G>C#8<G>C#8<G
>C#8<G>D8.":B7="O6"+B:B9="O7"+B
220 BA="R8C32C#32R16CR16<GR16>C32C#32R16
C32C#32R16CR16<G":B8=BA+">C#8<G>C#8<G>C#
8D8D<C#8.C#8.":BA=BA+"O5"
230 BB="V@6R8F#2.G8R8F#2.G8":BC="R8F#2.G
8R8F#4.F#R16FER16ER16E>":BD="R8F#2G8O5@8
F#FF#FL32F#FF#FG16G#8G#AG#16C#8@16>C#8.
240 BJ="@50L16O6V13R8D#8V6D#V13D#D#V5D#8
V15D#D#V5D#V10D#D#8D#V15D#V13D#8D#D#V4D#
V13D#D#8D#V7D#V15D#V13L24D#D#L12C#D"
250 B="L24D#D#L12D#D#D#C#D":BK=B+B+B+B
260 BL="L8D#DDC#C#CC<BB2&B>D4L16C#C<"
270 BM="B2&B8>D4C#C<B-4L8B.>C.C#.D."
280 B="B2&B8>D4C#C<":BN=B+B:BO=B+"@19B1"
290 C="Q6F#4Q2F#R8F#R8F#R8FR8":C0="@63O5
V5L16"+C+"Q6E4Q2ER8ER8ER8FR8"
300 C1="O5Q6F#4Q2F#R8F#R8F#R8FR8 Q6E4Q2E
R8V4E>V3E<V2E>V1E<V0E>V15E>FV7O1F8"
310 C3=C+"Q6ER8V4ER8V3ER8V2ER8V1ER8V0E"
320 C="V9@53L16R8B-32B32R16B-R16FB-32B.R
16BR16B-R16FB-32B.R16BFB8FB8FB8F>C8.<":C
7="O5"+C:C9="O6"+C
330 CA="R8B-32B32R16B-R16FR16B-32B32R16B
-32B32R16B-R16F":C8=CA+"B8FB8FB8>C8C<<B8
.B8.":CA=CA+"O5"
340 CB="V@6R8D#2.E8R8D#2.E8":CC="R8D#2.E
8R8D#4.D#R16DC#R16C#R16C#>":CD="R8D#2E8O
5@8FEFEL32FEFEF#16G8GG#G16C8@16>C8.
350 CH="Y34,32Q8@3V7O6R2C4G4E1":CI="R2C4
G4E2F2"
360 CJ="Q3L16@16V9O6B->D<B-F>FD<B->F>C<G
FCFDAB->DC<GFGCDD#FB-B->F<GC<DG"
370 C="F4E16D#16D2":CL="@6Q2L8O6FEED#D#D
DC#C#Q8"+C
380 CM="R8"+C+"@16O7C4L8C#.D.D#.E."
390 C="R8"+C:CN=C+C:CO=C
400 D="Q6F4Q2FR8FR8FR8ER8":D0="@63O5V5L1
6"+D+"Q6D#4Q2D#R8D#R8D#R8ER8"
410 D1="O5Q6F4Q2FR8FR8FR8ER8 Q6D#4Q2D#R8
V4D#>V3D#<V2D#>V1D#<V0D#>V15D#>EV7O1E8"
420 D3=D+"Q6D#R8V4D#R8V3D#R8V2D#R8V1D#R8
V0D#"
430 A="B-B-B-B-":B="CCCC":D="R4C#R4.<BR8
B-R16>":D4="V7@63L16Q8O6"+D+D:D5=D+"O5@3
L32V0"+A+"V4"+A+"V8"+A+"V15"+A+"V0"+B+"V
4"+B+"V8"+B+"V15"+B:D6=D+"@57O5V5B>B<BB>
BC>C#<C>C#C<E<E>EF<FF#"
440 DB="V@6R8C#2.D8R8C#2.D8":DC="R8C#2.D
8R8C#4.C#R16C<BR16BR16B>>":DD="R8C#2D8O5
@8C#CC#CL32C#CC#CD16D#8D#ED#16<G#8@16>G#
8.
450 DH="Y35,32Q8@3V7O5R2G4>D#4C#1":DI="R
2O5G4>D#4C#2D2"
460 DJ="Q4L16@16V11O6FAFC>C<AF>CGDC<GC<A
>EFAGDCD<GAB->CFF>C<D<G<A>D"
470 D="C4<B16B-16A2>":DL="V9@6Q2L8O6DC#C
#CC<BBB-B-Q8>"+D
480 DM="R8"+D+"@16O6F4L8F#.G.G#.A."
490 D="R8"+D:DN=D+D:DO=D
500 E0="Y36,32@12V8O8Q2L32F#&Y20,224&F#&
Y20,214&F#&Y20,204&F#R2..F&Y20,222&F&Y20
,232&F&Y20,242&FO"
510 A="FFFF":B="GGGG":E="R4BR4.AR8G#R16"
:E4="V7@63L16Q8O5"+E+E:E5=E+"O5@3L32V0"+
A+"V4"+A+"V8"+A+"V15"+A+"V0"+B+"V4"+B+"V
8"+B+"V15"+B:E6=E+"@57O6V5E>E<EE>E<F>F#<
F>F#F<A<A>AB-<B-B"
520 EB="V@6R8B2.>C8R8<B2.>C8":EC="R8<B2.
>C8R8<B4.BR16B-AR16AR16A>":ED="R8B2>C8O@
8G#GG#GL32G#GG#GA16B-8B-BB-16D#8@16>D#8.
530 E="Q8@3V7O6L32D#8&Y20,172&D#&Y20,182
&D#&Y20,192&D#&Y20,202&D#>C8&Y20,80&C&Y2
0,90&C&Y20,80&C&Y20,70&C<"
540 EE=E0+"R4."+E:EF="Q7G#1."+E:EG="Q7G#
64&Y20,16&G#1...":EH="R2"+E+"G#1":EI="R2
"+E+"F#2G2"
550 EJ="@50L16O6V13R8C8V6CV13CCV5C8V15CC
V5CV10CC8CV15CV13C8CCV4CV13CC8CV7CV15CV1
3L24CCL12<B-B>"
560 E="L24CCL12CCC<B-B>":EK=E+E+E+E
570 EL="L8C<BBB-B-AAG#G#2&G#B4L16B-A"
580 EM="G#2&G#8B4B-AG4L8G#.A.B-.B."
590 E="G#2&G#8B4B-A":EN=E+E:EO=E+"@19G#1
"
600 F1="Y37,32Q2@33O2L8V10R1.R8F#.>D."
610 F="O2D#.B-.>D#.R16<A.>D.":F0=F+"C#.<
G#.C#.R16F#.>D."
620 F3=F+"C#4R2L32C#&Y21,95&C#&Y21,80&C#
&Y21,65&C#&Y21,50&C#&Y21,35&C#&Y21,20&C#
&Y21,5&C#"
630 F="O2L8G#G#>G#16<G#G#G#>F#16<G#>F":F
4="V11Q6Y37,0"+F+F:F5=F+"L16CC#C#C#>C#<C
#D<D# D#D#D#D#>D#<D#F#G"
640 F6=F+"L16C#CC#CC#CDD#8D#<F#8>E<GF#D#
650 F7="O2L8Q4G#G#>G#G#16<G#G#G#>G#16<F#
G#G#>G#G#16<G#16>Q6G#<G#16>G#<G#16>A"
660 F="O2L16G#R16G#8>G#<G#R16G#R16G#R16>
G#<G#R16>A8":FB=F+F:FC=F+"<G#R16G#R16>G#
<G#R16>G#G#R16GF#R16C#R16<F#":FD="O2G#G#
G#8>G#<G#R16G#>G#<G#>FED#DD#DD#DEF8FF<B-
8AGF#L8"
670 F="Y37,32O2L8G#.>D#.G#.R16D.G.":FH=F
+"F#.C#.<F#.R16G.>D.":FI=F+"Q8D2D#2Q4"
680 FL="O3G16&Y21,22&G16GGF#F#FFE E.<B.E
.>ED#<B"
690 FM="E.B.>E.B.D#<B D#4E.F.F#.G."
700 FJ="L8O2G#.>D#.G#4G24G#24G24D#C<G#.>
D#.G#.G16G#16FF#16<B"
710 F="E.B.>E.B.D#<B":FK=F+F:FO=F
720 G1="Y22,150Y23,82Y24,112Y38,3Y39,8Y4
0,7@A15V8R1..S32S32S16S16S16"
730 G="B!H16H16C8B!SH16H16C8B!H16SH16C8B
!SH16H16C8":G0=G+"B!H16H16C8B!SH16H16C16
B!S16B!H16SH16B!C8B!SH16H16B!C8"
740 S="V15B24V9B24V5B24V1B24":H="Y38,5@V
120"+S+"@V99"+S+"@V80"+S+"Y38,8@V120"+S+
"@V99"+S+"@V80"+S+"Y38,3@V127V":G2=G+H
750 G3="R1"+"B!24B!24B!24B!16H32H32S16HS
16C16S16Y38,8B32B32B16B16B16Y38,5B32B32B
16HB16HB16Y38,3"
760 G="B!H16H16B!H16C16S!H16S!B!H16C16B!
H16H16B!C16H16S!H16B!C16H16B!HM32M32S!CM
32M32":G4=G+G:G5=G+H
770 G6=G+"Y38,9@V10B48B48@V40B48B48@V70B
48B48@V99B48B48@V127B48B48B24Y38,3S!B!4Y
38,10@V30B48B48B48B48B48B48B48B48B48B48B
48B24Y38,3@V127S!B!8V0M!S48V3S48V6S48V9M
!S48V12S48S!48V"
780 G7="V3C!B!16S!H16CB!16B!C16S!H16CB!1
6C!16B!HS!16C!B!16S!B!H8CB!8B!C16B!C!M!1
6S!C16B!C!16B!CS!16B!C16B!S!C32S!32B!S!C
16B!C16B!C!16S!C16B!C!32B!C32B!S!C16B!C1
6B!C16S!C16B!C!16S48S48S!48S!48S!48S!48
790 GD="R16R2.R2Y40,13M48M48M48M48M48M48
M48M48M48M48M48M48Y40,7"
800 GL="S!C8B8S!C8B8S!C8B8S!C16S!16S!B!1
6S!16 B!H16B!H16C16B!16S!H16H16C16S!16H1
6S!H16B!C8S!H16H16C16B!16"
810 G="B!H16H16B!C8S!H16H16C16S!16H16B!H
16B!C8S!H16B!H16C16B!16":GM=G+"B!S!H16S!
H16C16S!16S!B!H16H16S!C16S!16B!H16S!H16S
!C16B!16S!B!H16S!H16B!CS!32S!32S!32S!32"
820 GN=G+G:GO=G+"B!H16S!H16B!C16B!16S!H1
6B!H16B!C16S!16 B32B32B32B32B32B32B32B32
B32B32B32B32B32B32B32B32"
830 I="V10CV8C":H=I+"V6CV4C":H1="SM9R1L3
2DDDDBBBBDDDDBBBBVC4L32"+I+I+I+I
840 J="V6C8":K="V6C16":H2="R8"+J+H+J+"R1
6"+H+K+H+J:H0=H2+"R8"+J+H+K+H+H+K+H+J
850 H3="R1R4"+I+H+I+"VC4"
860 H4="V13CV12CV11CCV10CV9CV8CV7C"+I+H+
"R4"+H+"R16"+H+"R4"+I+H+"R4"+H+"R16"+H
870 H5="R4"+I+H+"R4"+H+"R16"+H
880 H6=H5+"R4"+H+"R4."+H+"V3CV6CV8CV12C
890 H7="R16"+H+"R16"+H+"R16"+H+H+"R4"+H+
H+I+H+"R16"+H+H+"R16"+H+I+I
900 HL=H+J:HL=HL+HL+HL+I+I+I+H+"R16"+J+H
+K+H+H+K+H+J
910 HN="R8"+J+H+K+H+"R16"+J+H+J:HM=HN+I+
H+I+H+I+H+I+H+I+I+I+I:HO=HN+"R16"+H+"R16
"+H+"R16"+I+"VB2":HN=HN+HN
920 I1="R1.VO7B4V11L64O1BB-AG#GF#FEO6A>E
<A>E>A<E>A<E
930 I="R8B8":II=I+I+I+I:I0="V6O7"+II+II:
I2="V6O7"+II+"R2L64O5VAG#GR64AB-BR64AG#G
F#FED#":J2="R1.L64O6VED#DR64EFF#R64ED#DC
#C<BB-"
940 I3="R1.VO8B4L64O7C#DR32DD#R32D#ER32E
F":J3="R1.VO6R4L64F#GR32GG#R32G#AR32AB-
950 I="V9G#V7G#V5G#V3G#>V9G#V7G#V9G#V7G#
V5G#V3G#<V9G#V7G#V5G#V3G#>V9G#V7G#<":I4=
"O6L32"+I+I+I+"OVF#4F4":I5="O6L32"+I+I
960 J4="VOL16E32F32F#2..E32F32F#2B4B-4":
J5="E32F32F#2..."
970 I6=I5+"R2S8M107L64D#R64D#R64D#":J6=J
5+"R2S8O6L64ER64ER64E"
980 I="O7ER32B-G#D#R32GR32ER32G#R32>D#R3
2CR32":I7="S14M1L32"+I+I+I+I
990 ID="R2.VO5C#2D#2":JD="V4O8B2.VO5G#2B
-2"
1000 IM="V6O7"+II+"V9O8B2R4L64V11O1BB-AG
#GF#FE"
1010 IO="V6O7"+II+"R8B8R8VO8B8B2"
1020 '────── PLAY
1030 A%=0:PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
```

たので後からFMを加えてこういう形になりました。最後に、札幌市西区八軒の木村／　私が吉本興業だ(笑)」

**■妖化理想郷**(付録ディスクBGM)
みそねこ「みんな／　転調する曲を作ろう／　ループさせるのに苦労するぞ(笑)。ところでいま僕はテレビが故障したために RF端子のテレビを使っているがこれが超見にくい／　白の画面に黒い文字を出すと、カラフルになるのだ(笑)。ああ目が痛い。ホルスタイン渡辺さんは凄(すさ)まじい人だ」

**■1月情報号ベスト5**
最後に、1月情報号のベスト5です。いきなり1位から発表します。第1位、なると「Happy Happy♡」(付録ディスクタイトルBGM)、第2位、しんちゃん「In CHINA」、第3位、またまたなると「睡眠曲(笑)」(Bコロン専用BGM)、第4位は同率で2作品、ZEEDEN岡林だい「中東のやぶへび」、HASEMAKO「Jingle Bells」(付録ディスクにのみ収録)。では、また次号で、かならず会いましょう／

```
1040 _TRANSPOSE(0):POKE&HFA2C,70
1050 _VOICECOPY(Y%,@63)
1060 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0
1070 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E0,"",G1,H1,I1
1080 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",G0,H0,I0
1090 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F1,G0,H0,I0
1100 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1110 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E0,F0,G2,H2,I2,J
2
1120 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1130 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E0,F3,G3,H3,I3,J
3
1140 _VOICECOPY(X%,@63)
1150 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J
4
1160 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5,J
5
1170 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J
4
1180 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6,J
6
1190 IF A%=1 THEN 1590
1200 PLAY#2,A7,B7,C7,A7,E0,F7,G7,H7,I0
1210 PLAY#2,A8,B8,C8,A8,E0,F7,G7,H7,I0
1220 PLAY#2,A9,B9,C9,A9,E0,F7,G7,H7,I7
1230 PLAY#2,AA,BA,CA,AA,E0,F0,G2,H2,I2,J
2
1240 IF A%=2 THEN 1640
1250 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,G7,H7,I0
1260 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,G7,H7,I6
1270 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,G7,H7,I7
1280 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,ED,FD,GD,"",ID,J
D
1290 _VOICECOPY(Y%,@63)
1300 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G7,H7,I0
1310 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E0,F0,G7,H7,I0
1320 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",G7,H7,I0
1330 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,EE,F1,G2,H2,I0
1340 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,EF,F0,G0,H0,I0
1350 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,EF,F0,G2,H2,I2,J
2
1360 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,EF,F0,G0,H0,I0
1370 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,EG,F3,G3,H3,I3,J
3
1380 PLAY#2,"","",CH,DH,EH,FH,G0,H0,I0
1390 PLAY#2,"","",CI,DI,EI,FI,G0,H0,I0
1400 PLAY#2,"","",CH,DH,EH,FH,G0,H0,I0
1410 PLAY#2,AH,AH,CI,DI,EI,FI,G0,H0,I0
1420 PLAY#2,AH,AH,"","",EE,FH,G0,H0,I0
1430 PLAY#2,AH,AH,"","",EE,FI,G0,H0,I0
1440 PLAY#2,AH,AH,CJ,DJ,EF,FH,G0,H0,I0
1450 PLAY#2,AH,AH,CJ,DJ,EG,FI,G2,H2,I2
1460 IF A%=1 THEN _TRANSPOSE(-9600):A%=2
:GOTO 1060
1470 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,EJ,FJ,G0,H0,I0
1480 PLAY#2,AK,BK,CJ,DJ,EK,FJ,G0,H0,I0
1490 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,EL,FL,GL,HL,I0
1500 PLAY#2,AM,BM,CM,DM,EM,FM,GM,HM,IM
1510 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,EJ,FJ,G0,H0,I0
1520 PLAY#2,AK,BK,CJ,DJ,EK,FJ,G0,H0,I0
1530 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,EL,FL,GL,HL,I0
1540 FORZ=1TO3
1550 PLAY#2,AN,BN,CN,DN,EN,FK,GN,HN,I0
1560 _TRANSPOSE(Z*100):NEXT
1570 PLAY#2,AO,BO,CO,DO,EO,FO,GO,HO,IO
1580 _TRANSPOSE(0):POKE&HFA2C,70:A%=1:GO
TO1060
1590 PLAY#2,"","",CH,DH,EH,FH,G7,H7,I0
1600 PLAY#2,"","",CI,DI,EI,FI,G7,H7,I0
1610 PLAY#2,"","",CH,DH,EH,FH,G7,H7,I7
1620 PLAY#2,AH,AH,CI,DI,EI,FI,G2,H2,I2,J
2
1630 GOTO1420
1640 END
```

難しいことをやるのが良いとは限らない好例

日本ファルコム「XANADU」より

## キングドラゴンのテーマ



●D.E.M　北海道・19歳

カーソルキーの右を押しながらRUNするとPSG+リズム、ふつうにRUNすると両方鳴るという、ちょっとした工夫あり。ドラムもシンプルだし、パートごとの構成も何も難しいことはやっていないのですが、低音・中音・高音の組み合わせがうまくいっていて、ちゃんとしたリズムになっているのがカッコいい。難しいことをやるのが良いとは限らない、という好例でしょう。

XANADUKD.ORG

```
10 ' XANADU MSX Version
20 '  King Dragon's Theme
30 CLEAR3000:_MUSIC(1,0,1,1,1)
40 _TRANSPOSE(0):_BGM(1):SOUND7,56
50 DEFSTRA-X:DIMA(6),B(6),C(6),D(6)
60 FM="T150@14V15Q7L16"
70 FB="T150@33V13Q8L16"
80 DR="T150V15"
90 PG="T150S0M30000"
100 PS="M2000L16"
110 Y=STICK(0) OR STICK(1):IFY=3THENPS=P
S+"V0":PG=PG+"V0":ELSEIFY=7THENFM=FM+"V0
":FB=FB+"V0"
120 A(0)="D2A2G+2.D4F2E4D4C+1R8"
130 A1="FEFGFEFGFEFGFEFG AGAB-AGAB-AGAB-
AGAB-":A(1)="O4"+A1:A(3)="O5"+A1
140 B(1)="O4D<A>DED<A>DED<A>DED<A>DE FEF
GFEFGFEFGFEFG":B(3)=B(1)
150 C1="O3DR16DR16DR16<A>R16DR16DR16DR16
<A>R16":C(1)=C1+C1
160 D1="B16B16S16B16B16B16S16B16B16B16S1
6B16B16B16S16B16":D(1)=D1+D1
170 A2="AR16AR16AAAR16AR16AAAR16AA GAB-A
GAB-AB->C<B-AGFEF":A(2)="O4"+A2
180 B(2)="O4DR16DR16DDDR16DR16DDDR16DD E
FGFEFGFGAGFEDD-D":B(4)=B(2)
190 C(2)="O3FR16FR16FFFR16FR16FFFR8. ER1
6ER8ER16EED-R16D<AAR8":C(4)=C(2)
200 D2="H16H16H16H16H16H16S16H16":D(2)=D
2+D2+D2+"S16S16S16S16S16S16S16S16"
210 A(4)="O5"+A2:C(3)=C(1):D(3)=D(1):D(4
)=D(2)
220 A5="O5DDDR16DR16DDDR16DR16DC<B-A":A(
5)=A5+A5
230 B5="O4B-B-B-R16B-R16B-B-B-R16B-R16B-
B-GG":B(5)=B5+B5
240 C(5)="O2GGGR16GR16GGGR16GR16GFE-D FF
FR16FR16FFFR16FR16FE-DC"
250 D5="H16H16H16H16H16H16H16H16":D(5)=D
5+D2+D5+D2
260 A(6)=A5+">D-<AGA>D-<AGA>D-<AGAGFEF"
270 B(6)=B5+"ED-<B->D-ED-<B->D-ED-<G>D-D
D-<G>D
280 C(6)="O2E-E-E-R16E-R16E-E-E-R16E-R16
E-FGB- AGFGAGFGAGFG<AAAA
290 D(6)=D5+D2+"B16B16S16B16B16B16S16B16
 S16S16S16S16S16S16S16S16"
300 ' Play
310 PLAY#2,FM,FM,"","",PG,PG,PG
315 PLAY#2,"O3","O3","","","","O2","O3"
320 PLAY#2,A(0),A(0),"","","",A(0),A(0)
330 PLAY#2,FM,FM,FB,DR,PS,PS,PS
340 FORZ=1TO6
350 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),A(Z),B(Z)
,C(Z)
360 NEXTZ:GOTO340
```

## ビギナーのための FM音楽塾

### ステップ⑤ 内蔵音色と合成音色

```
10 CALL MUSIC
20 T$="T100L4V15":PLAY#2,T$,T$,T$
30 PLAY#2,"@0  C","@14 RE","@22 RRG"
40 PLAY#2,"@1  C","@28 RE","@51 RRG"
50 PLAY#2,"@28 C","@51 RE","@1  RRG"
60 PLAY#2,"@51 C","@1  RE","@28 RRG"
70 PLAY#2,"@51 C","R  @1E","RR @28G"
```

今回は、音色についてのお話、その1です。

音色は、MMLのなかで、
@14
などのように、@と音色番号を並べて指定します。音色番号は0から63の64種類あり、それぞれいろいろな名前が付けられています。たとえば、上で例に出した14番は、「ハープシコード」と呼ばれる音色です。モノによって、名前と音色の相性が悪いこともありますが。

音色は大きく分けて3種類のタイプがあります。

**内蔵音色**　0(ピアノ1)、2(バイオリン)、3(フルート1)などFM音源がデータを内蔵している15種の音色。マニュアルの音色データ表では＊印が付く

**合成音色**　1(ピアノ2)、7(パイプオルガン)、8(シロフォン)など内蔵プログラムにより合成される48種類の音色。音色データ表では無印

**オリジナル音色**　音色番号63。ユーザーが作ったデータに従ってさまざまな音色を出す。音色データ表では「無音」

特殊な「オリジナル音色」については、次回にくわしく説明しますが、「内蔵音色」と「合成音色」の違いはなんでしょう。

ユーザーから見れば、どちらも本体に内蔵されている音色なので、合成音色のほうが複雑な音が多い、くらいのちがいしか見えませんが、じつは大きな違いがあります。

CG・Orc

内蔵音色は無制限ですが、合成音色は一度に1種類しか指定できないのです。複数のチャンネルで別々の合成音色を指定した場合、チャンネル1に近いほうの指定が優先されます。

上のリストを打ちこんで実行してみてください。行30〜70は、どれもチャンネル1から3まで1拍ずらしでド・ミ・ソと演奏しています。行30は、内蔵音源ばかりを3種類指定しているので3つとも音が違いますが、行40から行60の演奏では、それぞれのチャンネルで同時に指定している音色がすべて合成音色なので、チャンネル1の音色で3音とも演奏してしまいます。行70は、音色指定のタイミングを1拍ずつずらしてみたものです。3音とも音色は違いますが、処理の苦しさからか、音が乱れてしまいます。

音色に凝ったプログラムを作ったが、どうも思っている音とちがう……というようなケースは、合成音色を同時に2つ以上指定していたためということがおおいにありえます。　(コ)

## MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

4月という季節から、MIDI 1年生のための音楽データ作成講座を始めよう。先月号の付録ディスクをもっている人は急いで用意してほしい。もちろん、ためになるレベルアップ・テクとの2本立てだ。

### 第1回★『μ・NOTE Jr.』でMIDIを始めよう

Mファンのみんなは MSXがMIDIに強いということを知っているだろうか。1983年にMIDIという規格ができた後、FM音源とともに低価格のシンセサイザやドラムマシンが出始めた。シーケンサという、音楽をデータとして扱うことができるMIDI機器(1、2行の文字しかディスプレイ表示できなかった!)がまだ高額だったときに、同じころに登場したMSXはシーケンサの代わりをしたり、シンセサイザの音色をエディットしたり、絵を描いたりすることができたのだ。また、数多い音楽ソフトウェアもそろっていた。このようにMIDIの登場とかかわりの深いMSXをゲーム専用機にしてしまうのは、なんとももったいない。ぜひ、音楽方面に使うことをおすすめする。なぜなら、CGやワープロ用に使うには、ほかのパソコンにちょっと遅れをとってしまうMSXだけども、音楽の場合はどこにもひけをとらないからだ。

というわけで、今回からMIDIビギナーのために、数回に分けて音楽データの作り方について特集する。音楽は聞くだけという人もデータの意味を知っているほうが、データを自分の好みの音色にかえたりできるので楽しいぞ。必要なアイテムは右の欄のとおり。ソフトウェアは『μ・NOTE Jr.』を使用する。このソフトウェアはとっつきやすく、譜面とデータの両方を目で確認しながら作業できるので、おススメ。先月号の付録ディスクにこのデモ版を入れておいたので、MIDIまわりのアイテムを何も持っていなくても、体験することができるのだ。ぜひ、活用してほしい(ただし、デモ版は音を鳴らすことができない)。

まずは、MIDIデータとは音楽の音そのものではなく、時間軸にそった情報であるということを、下の音楽データ今昔を見ながら合わせて知ってほしい。

### 必要なアイテム コストパフォーマンス高いぞ!

**1. MIDIインターフェース**
GTは装備されているので必要なし。ターボR用は『μ・PACK』、MSX2用は『MIDIサウルス』付属のカートリッジ

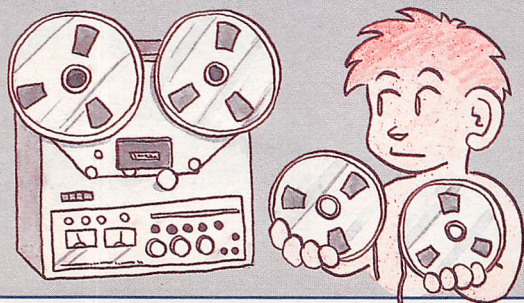
**2. MIDI音源**
MIDIが使える楽器なら何でもよい。最近の楽器はほとんどMIDI対応しており、キーボード型やモジュール型(鍵盤がないタイプ)がある

**3. ソフトウェア『μ・NOTE Jr.』**
このコーナーでは『μ・NOTE Jr.』を使う。ほかに『μ・NOTE』、『μ・SIOS』、『MIDIサウルス』などもある

### 音楽データ今昔

#### MIDIのない時代の音楽データ

**テープに録音した音そのもの**

・入力は録音なので絶対に間違えることはできない。
・後から手直しができない。そうしたいときは録音やり直し。
・複雑パート(楽器、役割)をいっきに録音するには、1つ1つの音のバランスを前もって念入りにチェックしないと失敗する。また、1つ1つのパートを個々に録音して、あとからバランスをとって混ぜ合わせるには、専用のマルチ・トラック・レコーダが必要になる。

#### NOW! MIDI時代の音楽データ

**MIDIデータ(音ではない)**

・データは数値化された音楽情報なので、好きなときに変更したり、部分的に切って使ったり、貼り合わせたりできる。
・入力方法が何とおりかあるので自分の好きな方法を選べる。
・いくら間違えても直すことができるので、楽器の経験は関係ない。
・MIDI機器の価格は比較的安くなったので、個人でシステムをそろえられる。

**MIDIアイテムの種類と入手方法**
MIDIインターフェース/『μ・PACK』1万9800円(ターボR用)、『MIDIサウルス』1万9800円(MSX2用。インターフェースとソフトウェアのセット)。ソフトウェア/『μ・NOTE』2万9800円(ターボR用)、『μ・NOTE Jr.』1万9800円(MSX2用)、『μ・SIOS』2万9800円(ターボR用)など。どれも(株)ビッツーより。〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久パレス神宮401 ☎03-3479-4558

★『MIDIコン』がTAKERUに安くなって登録される！ ★3月中旬に登録される予定だけど、うれしいことに、9千8百円だった『MIDIコン』(ビッツー)が、なんと3千8百円になるのだ。いちおう説明しておくと、この『MIDIコン』はMIDIデータのコンバート用ソフトウェア。スタンダードMIDIファイルと『μ・SIOS』用データの相互コンバート、ミュージ郎・ミュージくんのデータを『μ・SIOS』用データにコンバート、『μ・SIOS』用データを『MIDIサウルス』用データにコンバートできるすぐれモノ。スタンダードMIDIファイルを扱えるということは、世界中の音楽データを聞くことができることなのだ。

## ♫♫♫ ♫♫♫ 音の要素は5W1Hと同じ ♫♫ ♫♫♫♫

音の要素(しくみ)は文章の5W1Hと似ている。知っていると思うけど念のためにいうと、who(だれ)、what(なに)、where(どこ)、when(いつ)、how(どういうふうに)、why(なぜ)で5つのWと1つのHだ。たとえば、「ド」の音が1つ鳴ったとすると、その情報は❶何(メロディなのか伴奏なのかという役割)のための何(ピアノ、フルートなど、音色のこと)の音が、❷どういうタイミングで、❸どの高さで(ドといっても低いほうにも高いほうにもドはあるので)、❹どのくらいの長さで、❺どのくらいの強さで(正確には音の大きさと意味が違うが、似ている)、❻どういうふうに鳴る(速さ、感じ、ふわーっと鳴るといった変化的なものも含む)、までの6つある。右の表にひとまとめにして載せておく。

たった1つの音でもこれだけの情報をもっているのだ。でも難しく考えることはない。この音はメロディだからいちばん引き立つ音色にしようとか、脇役だから控え目に、といった役割を考えることのほうがより大切。

**1つの音が持つ情報**

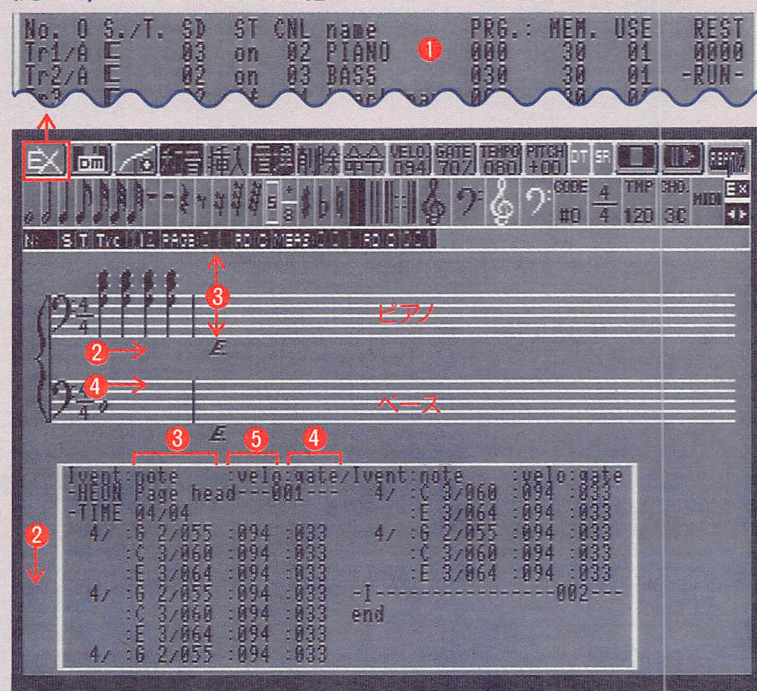
| 音の要素 | MIDIでは |
|---|---|
| ❶なにが→何の音(パート、楽器、音色)が | プログラムNo. |
| ❷いつ→タイミング | 小節・拍・クロック |
| ❸どの高さで→ド、レ、ミ | アルファベットまたは数値 |
| ❹どのくらいの長さ→音符の長さ | ゲートタイム |
| ❺どのくらい強く→音が鳴る強さ | ベロシティ |
| ❻どういう風に鳴る→変化、速さなどいろいろ | テンポなどいろいろ |

## ♫♫♫ ♫♫『μ・NOTE Jr.』のデータの見方 ♫♫♫♫♫

それでは『μ・NOTE Jr.』を使って、上で説明した音の要素を見てみよう。

例として、下の譜面をデータにする。和音を鳴らすピアノの音と、全音符のベースの音とで2種類の音色を使うので、『μ・NOTE Jr.』に2つの五線に分けて音のデータを入力する。なぜなら、1つの五線に対しては1種類の音色しか使うことができないからだ。右の写真を見よう、じつは『μ・NOTE Jr.』の五線とはトラックのことなのだ。トラックとは音のデータを入れておく箱のようなもので、この場合は、上の箱(五線)にピアノ、その下の箱(五線)にベースの音のデータを入れたことになる。

写真のなかの❶〜❻は、前の章にある音の要素の表の番号と一致している。また、番号に付いている矢印は、その要素のデータが進んでいく方向だ。横長の写真が❶という意味には、MIDIチャンネルの割り当て、音を鳴らすか鳴らさないかの指定、音色名と実際にその音色が割り当てられている番号(使用する楽器のプログラムナンバー)などがあるので、広い意味で❶とした。まずは、五線の音符とデータ数値を見比べながら、MIDIデータの見方がわかればしめたもの／

### 例を『μ・NOTE Jr.』のデータにするとこうなる

※番号はそれぞれ音の要素に対応

### 例：ピアノとベースの音

どこにでもあるような伴奏型。こういうものこそが、バンドで足りないメンバーの代わりになったり、カラオケになったりと、MIDIが活躍する決め手なのかも。

## 今月の付録ディスク SLIME WORLDふたたび登場！ ターボR専用BASICファイル

**ファイル名**

1. SLIM-BAT.MID
2. SLIM-B2 .MID
3. SLIM-FD1.MID

1月号のファンダム作品『SLIME WORLD』のBGM。作者はもちろん、ゲームを制作した御本人のFRIEVEさん。ロードしたらRUNするだけ。CM-32L用に作られているけど、違う音源の人は右の表を参考に音色を変えて聞いてね。

**1. SLIME WORLD BATTLE1**

| Ch. | P. | 音色名 |
|---|---|---|
| 2 | 52 | バイオリン1 |
| 3 | 73 | フルート2 |
| 4 | 31 | シンセベース4 |
| 5 | 52 | バイオリン1 |
| 10 | リズム | —— |

Ch.……チャンネル
P. ……音色記号

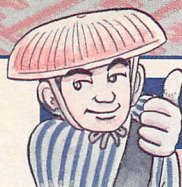
**2. SLIME WORLD BATTLE2**

| Ch. | P. | 音色名 |
|---|---|---|
| 2 | 52 | バイオリン1 |
| 3 | 66 | エレクトリックベース1 |
| 4 | 77 | リコーダー |
| 5 | 53 | バイオリン2 |
| 6 | 31 | シンセベース4 |
| 7 | 108 | ホイッスル1 |
| 8 | 122 | オーケストラヒット |
| 10 | リズム | —— |

**3. SLIME WORLD FIELD**

| Ch. | P. | 音色名 |
|---|---|---|
| 2 | 76 | ピッコロ2 |
| 3 | 3 | エレクトリックピアノ1 |
| 4 | 2 | アコースティックピアノ3 |
| 5 | 48 | ストリングスセクション1 |
| 6 | 64 | アコースティックベース2 |
| 7 | 52 | バイオリン1 |
| 8 | 56 | チェロ2 |
| 9 | 92 | フレンチホルン1 |
| 10 | リズム | —— |



〈Q〉『μ・NOTE』で和音を入れることはできますか。できるならその方法を教えて下さい。〈Q〉できる。入力するときに「和音」のアイコンを選んでおけばよい。入力状態のアイコンは「挿入」か「置換」のどちらかが反転しているので、合計2つのアイコンが反転しているはずだ。

# これでキメる！ パワフル打ちこみテクニック

## 第6回★ドラム、ベースはリズムの主役‼ジャズ編

by 早坂泰成

早坂泰成／1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサとしてこなす。

「ドラム、ベースはリズムの主役」は今回でいよいよ最終回。音楽のノリをキメる重要なポイントのしめくくりとして、今までやってきたリズムの基礎ともいえるジャズに挑戦してみよう。

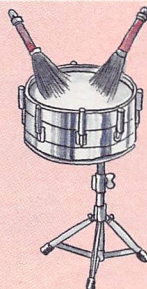
ジャズにはフリージャズ、モダンジャズ、デキシーランドジャズといったように、ほかのジャンル同様いろいろな種類がある。我々ミュージシャンはこれをひっくるめて4（フォー）ビート、またはスウィングと呼んでいる。そして、このリズムを発展させたものが、ロック、ポップス、あるいはフュージョンというぐあいになっている。とくにフュージョンはリズムこそ違ったものに聞こえるが、コード進行やコードの構成音を調べてみると、まるでジャズそのものといわんばかりのサウンドが多く使われている。裏コード、テンションノートといったものがそのよい例なので、機会があったら勉強することをすすめる。

ジャズのリズムはまえにも述べたように、ロックやポップスとはまったく違ったものに聞こえ、その原因はノリにあると思われる。ロックやポップスは1拍目、3拍目にアクセントがあるものが多いのに対し、4ビートの場合は2拍目、4拍目にアクセントがあるものが多い。我々は前者を前ノリ、後者を後ノリと呼び、後ノリの場合はさらに「スウィングする」という表現の仕方をする。最近では、ロックやポップスなどでも後ノリのものが増えてきている。

打ちこみにおいてリズムをスウィングさせるには、たんに後ノリにするだけではなく、ハイハットなどのリズムのきざみ方にも注意が必要だ。ありがちなパターンとして、リズムがハネてしまう打ちこみ方が多く見られる。しかし、それではスウィングしているとはいえない。スウィングとは、文字どおり揺れるとか、揺らすという意味であり、けっしてハネることではない。理想的な打ちこみ方は3連符を基本とすることである。具体的には下の4ビートの基本パターンを参考にしてもらいたい。

最後にベースの音色についてふれておくが、音色はアコースティックベースまたはウッドベースが望ましい。もちろんエレキベースでもいいが、アコースティックな音色のほうがよりジャージーに聞こえる。さて、今回の課題曲は「A列車で行こう」。うまくスウィングできれば気持ちいいぞ。それでは次回の新企画にこう御期待！

### ブラシとは？

ブラシとは、先端がほうきのようになっている特殊なスティックを使い、スネアドラムをたたいたり、なでるようにすべらせる奏法のことである。後者の場合、円を描くようにすべらせることから、シンセサイザの音色名ではスクィーズとかスワールなどと呼ばれている。この奏法はバラードに使うとより効果的だ。

### 4ビートの基本パターン

4ビートの基本パターンは、ハイハットとブラシのみでじゅうぶんにノリを出すことができる。ただしハイハットを打ちこむ場合は、付点8分音符と16分音符の組み合わせ使うとリズムがハネてしまうので、下の譜面のように8分音符の3連符を使うほうが望ましい。

### ●ドラム譜

※今回はハイ・ハット、スネア・ドラムのバリエーションが多いので、下のような記譜法にした。しかし記譜法はとくに決まっているわけではない。

■パターン1

■パターン2

これでキメる！

### 4ビートのノリはバスドラ、スネアで出す！

バスドラとスネアを入れることによって、4ビートのノリをもう1歩ステップアップさせることができる。しかし規則的に入れてしまうとロックやポップスのようなノリになってしまう可能性があるので、これらはアクセントとして2小節か4小節おきに入れたほうがよい。これらを入れるタイミングは右の譜面を参考にしてもらいたい。

■パターン1の変型

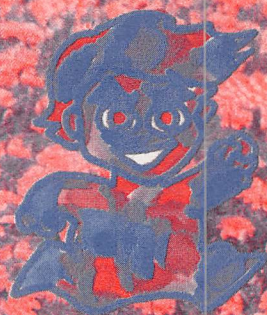
### 今月の打ちこみ課題：4ビートの揺れるノリはドラムで出す！「A列車で行こう！」（ビリー・ストレイホーン作曲）

## MIDI御意見番

★新コーナーにつき、みんなのMIDI情報、発見レポートを募集！★ここはみんなの情報を載せるコーナーにする。とくにMIDI楽器などはいろいろな種類があるので、コイツはすぐれモノだという何かを発見したら、ぜひレポートしてほしい。また、ソフトウェアの使いこなし術もおおいに歓迎する。とにかくMIDIの音楽はだれにでも楽しむことができるけど、その反面エクスクルーシブ・メッセージのような、プログラムの知識が必要なものもあるので、パワーユーザーの声をぜひ、お願いしたい。よろしくね！

**Let's Try** ★3月号の付録ディスクに入っている『μ・NOTE Jr.デモ版』の使い方★①3月号の111ページを参照しながら、実行用ディスクを作る。これが『μ・NOTE Jr.デモ版』のプログラム本体。②このディスクを入れて、リセットすれば起動する（マウスを使用する場合は先に用意しておくこと）。プログラムのロゴが表示されているときに、マウスでクリックするとマウス操作用、キーボードのどこかを押すとキーボード操作用になり、五線が2段表示されている通常画面になる。

# BASICテクニック

## 多色刷りへの7つのステップ

多色刷りとはなにか。SCREEN1をカラフルに使うテクニックのことだ。それはむずかしいのか。いや、やさしい。それを使うのは面倒ではないのか。……んん、データが多いからちょっと面倒かな。

多色刷りは、SCREEN1の色の能力を192倍に拡張する魅力的なテクニックだ。あまりにもその効果が大きく、しかも、しばしばマシン語プログラムと同時に使われるため、難解なマシン語がからんでいるように思われがちだが、じつはマシン語の知識はまったくいらない。

そのかわり、赤青鉛筆で絵をかくよりも、「しまじろうの虹色お絵描きセット」でかくほうが手間がかかるのとおなじように、多色刷りはデータの用意がちょっと面倒だ。しかし、きれいなキャラクタが作れる。

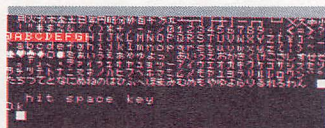
理論的背景はちょっとむずかしいが方法はかんたん。7つのステップでカラフルパワフルな多色刷り技法に接近してみよう。

## STEP 1 SCREEN1は32バイトしかカラー情報を持てない

SCREEN1の文字の色は、ドット(前景色)とドットのない部分の色(背景色)に分かれる。ということは、最低でも2色ぶんの情報が必要だ。

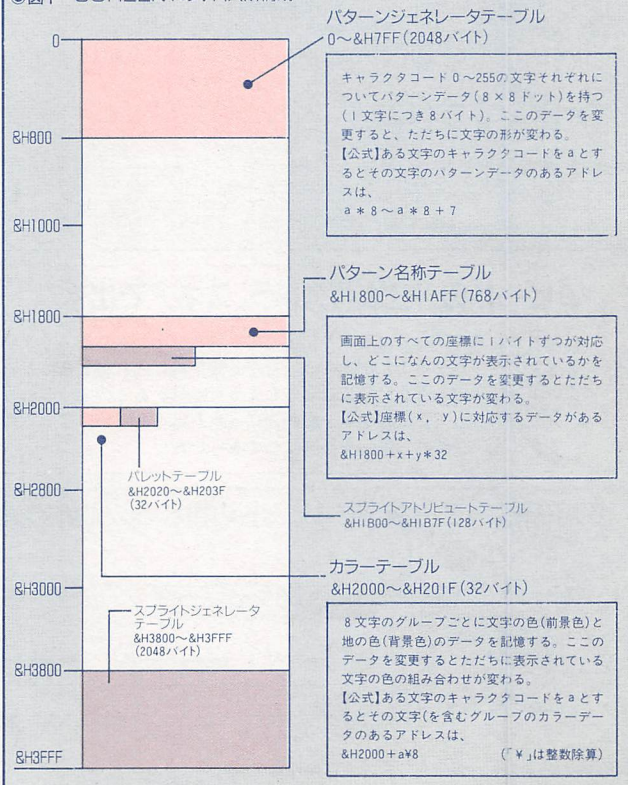
1色の情報は、カラーコードで0～15、つまり4ビット。したがって、2色なら8ビット＝1バイト。文字は256種あるので、文字全体の色情報は256バイト……のような気がするが、図1を見てほしい。SCREEN1の全文字の色情報は、中ほどにあるカラーテーブル(32バイト)にしかない。

SCREEN1では、8文字ずつが色情報を共有しているのだ。

リスト1でそれを確かめよう。まず、全文字が画面の上部に表示され、メッセージが出る。そこでスペースキーを押すと、カラーテーブルの1バイトだけを書き換える。その結果は……8文字の色がいっぺんに変わってしまうのだ。

↑1バイト変更しただけで8文字の色が変わる

●リスト1　カラーテーブルを1バイト書き換えてみると

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 32
20 FOR I=0 TO 255
30   VPOKE I+&H1800,I
40 NEXT
45 LOCATE 2,9:PRINT "hit space key"
50 IF STRIG(0)=0 THEN 50
60 VPOKE ASC("A")¥8+&H2000,&HF8
```

●図1　SCREEN1のVRAM構成

## STEP2 SCREEN1にSCREEN2の皮をかぶせるBIOS

SCREEN 1 は、前項のように 8 文字が 1 バイトの色情報を共有するという、おおらかな色付けをしているが、そんなSCREEN 1 の性格をガラッと変えるためにいかにもとってつけたようなBIOSがある。

それがアドレス＆H 7 Eだ。

DEFUSR＝&H7E：A＝USR(0)

を実行すると、BASIC上はSCREEN 1 でも、VRAMでのデータの処理パターンはSCREEN 2 になってしまう。

いきなり、これを試すと、文字がぜんぜん見えなくなってしまったりしてなんだかわけがわからなくなるが、それは必要なデータを送っていないからなのだ。

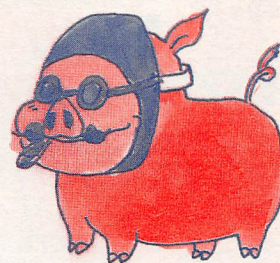
では、必要なデータとは？

## STEP3 SCREEN2は6144バイトのカラー情報を持つ

図 2 はSCREEN 2 のVRAM構成だ。図 1 と比べてみよう。SCREEN 1 とSCREEN 2 とは、BASICから見るとずいぶんちがう感じがするが、VRAMの構造を比較すると、よく似ている。ただ、大きさがちがう。

パターンジェネレータテーブルは 3 倍、カラーテーブルはあまりにも差があるので何倍かもわからないくらい大きい（192倍だが）。

SCREEN 2 は、SCREEN 1 では使われていなかった部分もしっかり使って、表現力を高めている。だから、SCREEN 2 では、四角をかいたり、円をかいたり、好きなところにドットをかいたりできるのだ。

ただ、SCREEN 2 は、SCREEN 1 のようには文字を表示できない。あっちを立てればこっちが立たずというやつである。

●図2　SCREEN2のVRAM構成

パターンジェネレータテーブル
0～&H17FF（6144バイト）

画面を上中下 3 つのエリアに分け、各エリアをさらに256の区画（各 8 × 8 ドット）に分けてグラフィックの状態（ドットの有無）を記憶している。横 8 ドット 1 ラインのドットの状態を 2 進数 8 桁（1 バイト）で表し、8 バイトで 1 区画のデータとなる。さらに、この区画はエリアごとに0～255のコードがつけられていて（パターン名称テーブル参照）、テキスト文字のキャラクタコードとパターンデータの場合とほぼ同様の関係を持つ。

0
エリア1
&H800
エリア2
&H1000
エリア3
&H1800
&H2000
エリア1
&H2800
エリア2
&H3000
エリア3
&H3800
&H3FFF

パターン名称テーブル
&H1800～&H1AFF（768バイト）

3 つのエリアに分かれたパターンジェネレータテーブルに対応して、ここも 3 つのエリアに分かれる。ただし、通常状態では、どのエリアも順に 0 ～255のデータが固定されている（だから、パターンジェネレータテーブルの状態がそのまま画面に対応している）。ここのデータを変更すると、そのエリア内にかぎり区画単位でグラフィックが変化する。

パレットテーブル
&H2020～&H203F（32バイト）

スプライトアトリビュートテーブル
&H1B00～&H1B7F（128バイト）

カラーテーブル
&H2000～&H37FF（6144バイト）

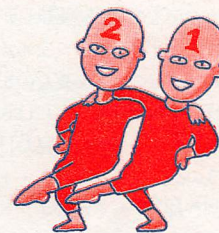
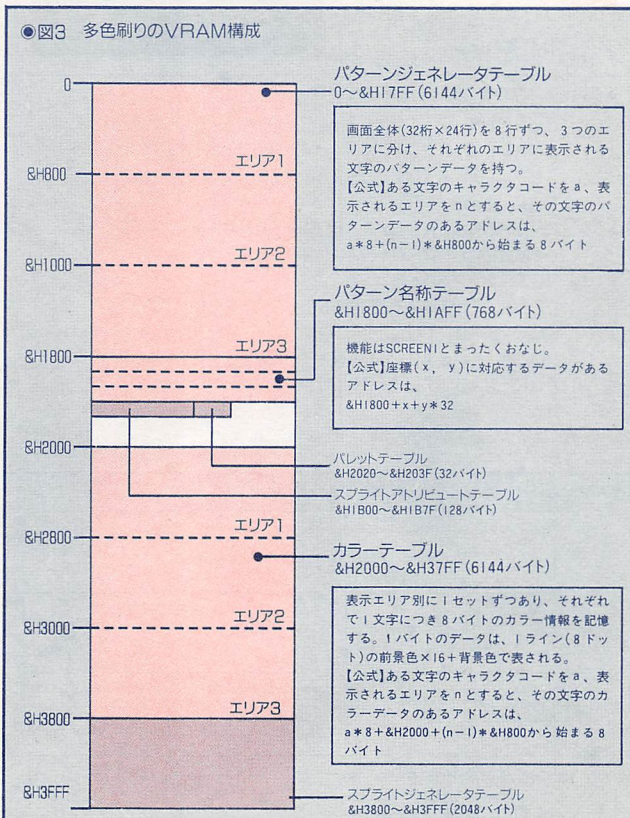
カラーテーブルの 1 バイトは、パターンジェネレータテーブルの 1 バイトに対応して、その 1 ラインの、ドットの色（前景色）と地の色（背景色）を記憶している（1 バイトの上位 4 ビットが前景色、下位 4 ビットが背景色を指定する）。ここのデータを変更すると、そのデータに対応する 1 ライン（8 ドット）の前景色と背景色が変化する。

スプライトジェネレータテーブル
&H3800～&H3FFF（2048バイト）

## STEP4 多色刷りのVRAM構成はSCREEN2とうりふたつ

で、また、STEP 2 の話にもどる。SCREEN 1 で例のBIOSを呼ぶとVRAMの構成が72ページの図 1 から下の図 3 へと劇的に変化する。

この図 3 は、左の図 2 の構成とよく似ている。よく似ているどころか、構成的にはまったくおなじだ。しかも、BASIC上はSCREEN 1 のまま。これが、今月のテーマである多色刷りモードだ。

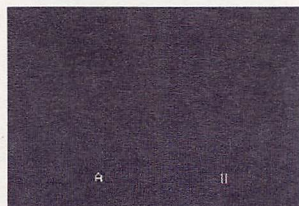
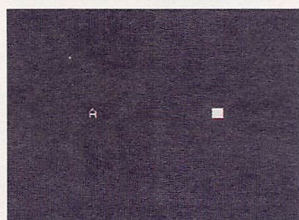
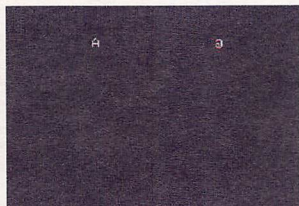
SCREEN 1 とほぼおなじようにキャラクタを扱えて、しかもSCREEN 2 とおなじVRAM構成を持つ。大きなパターンジェネレータテーブルと大きなカラーテーブルは、多色刷りのキャラクタを作成・表示するのには欠かせない領域だ。

●図3　多色刷りのVRAM構成

## STEP 5 なぜパターンジェネレータテーブルは3倍必要なのか

ふつうのSCREEN 1で表示される文字は8×8ドット。パターンデータは1文字につき、8バイト必要だ。この8バイトに文字数(256)をかけたものがSCREEN 1のパターンジェネレータテーブルの大きさ(2048)である。

一方、多色刷りモードでの文字も、8×8ドットで、必要なパターンデータは1文字につき8バイト。文字もおなじく256種類しかないのに、なぜパターンジェネレータテーブルは3倍も必要なのか。

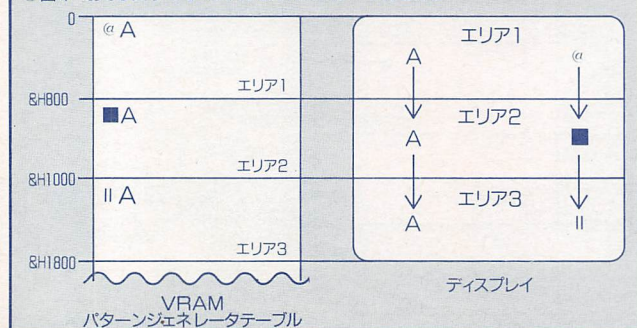
それは、多色刷りモードには3つのエリアがあるからだ。見た目はふつうの画面でも、上・中・下と3分割され、それぞれのエリアに表示される文字ごとにパターンデータが必要だ。つまり、3セット必要なのだ。

だから、おなじ文字(キャラクタコード)でも、パターンジェネレータテーブルの設定がちがっていれば、表示される位置によってキャラクタの形が変わる。

リスト2は、多色刷りのパターンジェネレータテーブルを実感するためのものだ。「@」のパターンが変化するのに注目。

リスト2を実行すると「A」と「@」が下に降りていくが……

●リスト2 エリア1から3を横断していく「A」と「@」

```
100 SCREEN 2:COLOR 15,4,15:CLS
110 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40
120 SCREEN 1:DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
130 FOR I=0 TO 7
140   VPOKE ASC("@")*8+&H800   +I,255
150   VPOKE ASC("@")*8+&H800*2+I,36
160 NEXT
170 LOCATE 10,1:PRINT "A"SPC(10)"@"
180 FOR I=0 TO 20
190 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(27)+"L";
195 FOR W=0 TO 100:NEXT
200 NEXT
210 CLS:GOTO 170
```

●図4 おなじ文字でもエリアがちがえばパターンがちがう

## STEP 6 192倍になったカラーテーブルは文字をどう色づけるか

では、192倍のカラーテーブルはどうなっているのか。

まず、第1に3セットある文字のパターンデータ用にカラーデータも3セットある。

すると画面を3分割したエリアごとに2048バイトのカラー情報が割り当てられることになる。これでもまだ相当多い。

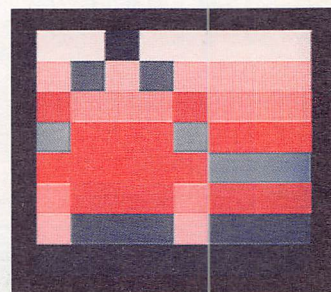
1文字あたりの数値を出すと、8バイト。1文字は8×8ドットだから、横1ライン(8ドット)に付き、1バイトのカラー情報が割り当てられている計算になる。

じっさい、多色刷りでは、文字のパターンの横1ラインごとに色情報を持っている。

図5は、大文字の「A」を多色刷りで、わざといろんな色で彩色してみた例だ。

エリア1の「A」をこの図5のような状態に色付けするプログラムがリスト3だ。

図5の前景色と背景色のデータをそのまま行180、190に置き、それを行150で読みこみ、VRAM用のカラーデータにしている。ここを注意してみれば、多色刷りのカラーテーブルの仕組みが具体的にわかってくるだろう。

ちなみに、このプログラムを実行すると、悪趣味な色付けをされたA以外の文字は見えなくなってしまう。SCREEN 0に復帰すれば文字はすぐに見えるようになるので、とりあえずREM文で入れてある行120を「'」なしで打ちこんでおけば、F1キーでSCREEN 0にもどれる。

リスト3によって無理やり多色刷りされたエリア1「A」の拡大写真

●リスト3 「A」をてきとうに多色刷りしてみる

```
100 SCREEN 1:COLOR ,,0
110 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
120 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
130 LOCATE 10,5:PRINT "A"
140 FOR I=0 TO 7
150 READ F,B:C=F*16+B
160 VPOKE ASC("A")*8+I+&H2000,C
170 NEXT
180 DATA 4,11,5,10,6,9,7,8
190 DATA 8,7,9,6,10,5,11,4
```

●図5 多色刷りされた文字「A」のケース

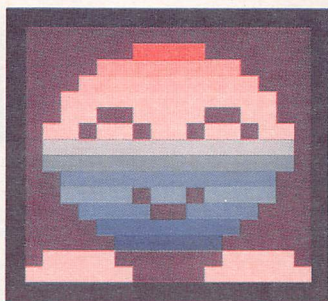
| 前景色(ドットの色) | 背景色(ドットのない点の色) | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4(青) | 11(明黄) | → | 11 | 11 | 4 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 5(明青) | 10(暗黄) | → | 10 | 5 | 10 | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 6(暗赤) | 9(明赤) | → | 6 | 9 | 9 | 9 | 6 | 9 | 9 | 9 |
| 7(水色) | 8(赤) | → | 7 | 8 | 8 | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 |
| 8(赤) | 7(水色) | → | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 |
| 9(明赤) | 6(暗赤) | → | 9 | 6 | 6 | 6 | 9 | 6 | 6 | 6 |
| 10(暗黄) | 5(明青) | → | 10 | 5 | 5 | 5 | 10 | 5 | 5 | 5 |
| 11(明黄) | 4(青) | → | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

# STEP 7 4つの文字を使った多色刷りグラフィックの実例

RGBディスプレイならいいが、ビデオやRFで見ている場合、リスト3を実行したときのAなどはとんどなにがなんだかわからないはずだ。だから、現実的には色付けには限度があるし、必要に応じてキャラクタも大きくしたい。

といっても、1文字8×8ドットという制約だけはのがれようもないので、複数の文字を組み合わせて取り扱う、かんたんなテクニックもあわせて紹介しておこう。

リスト4の行140で定義されているA$は、文字列「ac」と「bd」をコントロールコードで接続して一時的なビッグキャラクタになっている。

行1000以降のデータが多色刷りの「面倒」を物語っている。たとえば「a」「c」の前景色はどのラインもおなじだが、1ラインごとにちゃんと前景色も含めたカラーデータを指定してやらなければならない。さらに全画面でこのキャラクタを表示するには、おなじことをもう2回、ほかのエリアのパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルに書きこまなければならない。じつは、多色刷りでマシン語が使われることが多いのは、そのVRAM書きこみをマシン語でてっとりばやくすませているだけなのだ。

↑リスト4を実行すると虹色の多色刷りくんが現れる。実際の大きさは4文字ぶん

●リスト4　4つの文字を「多色刷りくん」にかきかえる

```
100 SCREEN 2:COLOR 15,0,0:CLS:SCREEN 1
110 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
120 DEFINT A-Z
130 DIM P$(1),C$(1),P(1),C(1)
140 A$="ac"+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"bd"
150 AD=ASC("a")*8
160 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
170 LOCATE 10,1:PRINT A$
180 FOR I=0 TO 15
190   READ P$(0),P$(1),C$(0),C$(1)
200   FOR J=0 TO 1
210     P(J)=VAL("&B"+P$(J))
220     C(J)=VAL("&H"+C$(J))
230     VPOKE AD+I+16*J,P(J)
240     VPOKE AD+I+16*J+&H2000,C(J)
250   NEXT
260 NEXT
1000 '*** pattern & color data
1010 DATA 11111111,11111111,E0,E0
1020 DATA 11111100,00111111,E1,E1
1030 DATA 11110000,00001111,E2,E2
1040 DATA 11100000,00000111,E3,E3
1050 DATA 11000000,00000011,E4,E4
1060 DATA 11001100,00110011,E5,E5
1070 DATA 10010010,01001001,E6,E6
1080 DATA 10000000,00000001,E7,E7
1090 DATA 10000000,00000001,E8,E8
1100 DATA 11000000,00000011,E9,E9
1110 DATA 11000010,01000011,EA,EA
1120 DATA 11100001,10000111,EB,EB
1130 DATA 11110000,00001111,EC,EC
1140 DATA 11111000,00011111,ED,ED
1150 DATA 01111000,00011110,5E,5E
1160 DATA 11111100,00111111,5E,5E
2000 '***       r g b ;=pallet
2010 COLOR=(1 ,7,0,0)
2020 COLOR=(2 ,7,3,0)
2030 COLOR=(3 ,7,4,0)
2040 COLOR=(4 ,7,5,0)
2050 COLOR=(5 ,7,6,0)
2060 COLOR=(6 ,7,7,0)
2070 COLOR=(7 ,5,7,2)
2080 COLOR=(8 ,3,6,3)
2090 COLOR=(9 ,0,6,4)
2100 COLOR=(10,2,6,7)
2110 COLOR=(11,1,5,7)
2120 COLOR=(12,0,4,7)
2130 COLOR=(13,1,3,6)
2140 COLOR=(14,3,0,6)
```

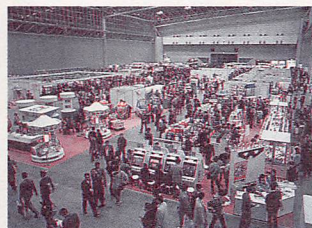
100　画面初期設定。おもに多色刷りモードに移行したときのためにあるていどの色設定をしておくため
110　リスト3の行120とおなじ
120　整数型宣言
130　P$(n)、P(n)はパターンデータの読みこみ用文字配列と書きこみ用数値配列、C$(n)、C(n)は同様にカラーテーブル用。nは0が左の文字、1が右の文字
140　A$に4文字の組み合わせ文字を定義する
150　ADは「a」のパターンデータ、カラーデータのオフセット(各テーブルの先頭番地との差)
160　多色刷りモードへ以降
170　多色刷りくんを表示
180〜260　多色刷りくんのパターンおよびカラーデータ書きこみ
1000〜1160　パターンデータおよびカラーデータ
2000〜2140　各パレットコードをコード順で虹のようにグラデーションさせるためのパレット変更

●図6　図解「多色刷りくん」　※数字(16進数)はカラーコード

# FFB ファン ファン ボックス

待ってましたのAOUレポートと、映像を見ながら香りも同時に楽しめるというシアターほか、今月もホットなニュースを紹介だ。もっと載せたい情報があったけど、1ページじゃね……。トホホ。

## SHOW AOU1993

アーケードゲームの新製品をひと足先に堪能できるアミューズメント業界のビッグイベント、AOU'93が2月の16、17日に千葉は幕張メッセで開催された。

⬆17日は一般入場者にも開放され(ただし有料)、大盛況だった幕張メッセ

『ストII』全盛のなか、各メーカーからさまざまな格闘ゲームがお目見えしたが、なかでも人気のあったのはやはりカプコン。今回出展された『マッスルボマー』は、血沸き肉踊るバトルが展開されるプロレスゲームだ。

ほかにも、セガからは超大型モニター8台を使った大迫力のレーシングゲーム『バーチャ・フォーミュラ』が、またナムコからはワンダーエッグでおなじみの『ギャラクシアン³』をコンパクトにした6人プレイ用バージョンが注目を集め、それぞれ順番待ちの長蛇の列でごった返していた。

この、すごいゲームたちがキミの街のゲーセンにデビューする日も近い。

⬆こちらは『バーチャ・フォーミュラ』。大型筐体(きょうたい)がズラッと8台はさすがに壮観

⬅『ストII』キャラクタのヌイグルミも展示。春麗をコレクションに加えてはいかが?

## SPOT 五感をゆさぶる「アムラックスシアター」

カーマニアやカップルのデートスポットとして人気の、東京は池袋にあるトヨタのショールーム「アムラックス」。車の展示だけでなく、コンピュータや映像を駆使したハイテク空間として知られているが、おもしろいのが2階にあるアムラックスシアターだ。UFOを思わせる丸いメタリックな外観もさることながら、ボディソニック、8チャンネルサラウンドシステム、映像に合わせて香りの出るアロマシステムと、シアター内には五感をビンビンゆさぶる機能がいっぱい。現在このシアターで上映されているのは「アリーシャと熊とストーンリング」という映画で、監督は「ベルリン天使の詩」などでおなじみのヴィム・ヴェンダース。熊のぬいぐるみ姿の男とロシア人の母娘の心の交流を描いた作品である。

体感シアターというだけあり、車に乗るシーンではシートが振動したり、オレンジを食べる場面ではシアター内にその香りが漂う、といったぐあいで臨場感は抜群。上映時間は約20分で入場無料。■問い合わせ/株式会社アムラックストヨタ☎03-5391-5900:月㊡

⬆監督自身もサンタクロース役で出演。アムラックスは、JR池袋駅より徒歩10分くらいだ

## PROJECT ウィンビー国民的アイドル計画

キングレコードのコナミレーベル設立5周年を記念し、ウィンビーのアイドル化計画というのが進められている。これは、2月に発売されたCD「ウィンビーのネオシネマ倶楽部」のほか、ゲーム、ビデオ、グッズの販売から、イベントやライブにいたるまで、様々な角度からアイドルのウィンビーを盛り上げようというもの。そこで、このプロジェクトのための実行委員を、みんなから募集することになった。興味ある人は、〒105東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ㈱ コナミレーベル内「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」までお問い合わせを。その際、住所・氏名・年齢・性別・職業(学校名)・電話番号を明記し、かならず62円切手を同封すること。折り返し、参加マニュアルが送られてくるぞ!!

## PRESENT さあ応募しなさい

①「CD BATTLE 光の勇者たち」発売記念・特製CDシングル……10名様
(提供/キングレコード)

バーコードではなく、手持ちのCDを使っての対戦が楽しめる、PCエンジンの新作「CD BATTLE 光の勇者たち」。今回は、このゲームの音楽や効果音を収録した、非売品のCDをプレゼントする。

⬅ゲーム発売記念の特製CDなので、どこにも売ってない。これは貴重だぞ

### 応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(必ず〒も)・氏名・年齢・電話番号③今月のFFBでおもしろかったもの④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってほしい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係
しめ切りは3月26日必着。発表は5月発売の本誌で。

### プレゼント係より

2月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートハガキプレゼント」のうち、まだ発売されていない『シムシティー』をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所の「MSX・FAN編集部プレゼント」係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発売後1か月くらいかかります。

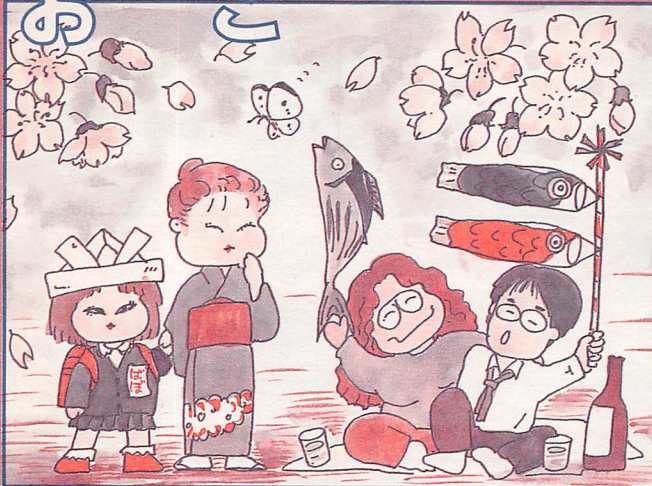
応募券 FFB④



アンケートハガキより ●不安/入試が終わるころMファンが存在するのかどうか不安です。ちなみにMマガに僕のハガキが(ことわざにっぽんのコーナー)採用されたとき、Mマガは死にました。(兵庫・待夢)⇨「お迎え投稿者」だな。まあ入試が終わるころでは仕方がないので存在すると思うが、浪人した2度目の入試のときにはないかもしれない。ところで「ことわざにっぽん」か……。それもらおう。死人にくちなしだ。(バ)

# おはなしこんにちわっ

## イラスト講座

➡千葉・マギー五郎(18歳)→イラスト講座もなんだかオ◯ンジページ「冷蔵庫の残り物をどうしていますか？ 賢い奥様はちょっと工夫して夕食を一品増やします」みたいになってきたぞ。ところでどこがミラノ風なの(ノ)

●宮城県知事が鈴木ヒロミツに似ているかどうかは個人の価値観の問題だ。（宮城／海老沢茂）

○和田雅子さんが「デビル雅美」に似ていると思ったが怖くていえないぞ。

●ぼくの名前は「堰上」(せきがみ)というが、小さいころから先生たちにも読めないということを知っていたので初めて会う塾の先生がしっかり「せきがみ」と読むとちょっとがっかりする。（千葉／ゴールドスーパー淳）

名前でまぬけといえば山本スーザン久美子だが、大人のいく飲み屋ではしばし「工藤静香」とかいう名前のスゴイ顔をした35くらいの女がいたりするぞ。大人の世界も大変だ。

●さくらめーる発売の季節だが、この時期、大量に登場する浪人のために「おとうさんおかあさん、今回はあきらめーる」とか、親から送る「首しめーる」などを発売しないのか小泉郵政大臣。（福岡／李香蘭）

久しぶりだぞ李香蘭。李香蘭といえば中国、中国といえばもう20年も日本にいてなぜカタコトなんだアグネス・チャン。いったいいまどこにお前のファンがいるのだ。悔しかったら餃子でも作ってみろ。何いってるんだわたしは。

●紅白といえば加山雄三の「仮面ライダー！」以上のNGがあるのかと思う年の瀬。「冬休み怪奇特集」をやる「おもいっきりテレビ」の先は長くない。（愛知県／井上博登）

NHK謎の番組「加山雄三ショー」も胸糞悪く最終回を終えたが、父親の葬式で歌った「おやじに捧げる交響曲」も間抜けだったぞ。そして、みのもんたの「奥さんいま1人？ 1人ね。じゃCM行くよ」というのは何の意味があるのか。

●病院の売店でかわいい女の子に声をかけられた。幸せでいっぱいだったが、「ふたまた」をかけるのはよろしくないと思い、その愛は終わった。（大阪／イベント王・西川）

それはたぶん愛じゃなかったと思うが、ふたまたはよろしくない。編集部の若者たちに聞かせてやりたいぞ。

●バボさんはいつも楽しそうだ。私も仲間に入れてください。（大阪／大家正之）

反響を呼んだ「死にたい気分」も直ったバボさまだが、そういえば昔、杉良太郎は自ら作詩した「君は人のために死ねるか」というスゴイ歌をご満悦で歌っていたが、そんなことはイヤに決まっているぞ。

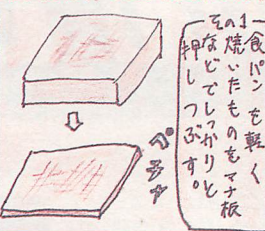
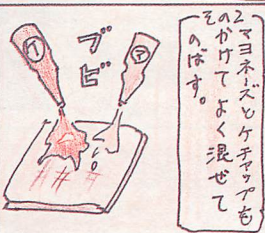
●おはこんは新教宗教ですか。字がちがってるかも。（富山／釣慎一郎）

ほんとうにちがっているが、たしか昔はバボ教の時間とかいっていたぞ。最近は友だちがいないので、すっかりいい人だ。

●5年前のMファンを見たら「おはこん」が載っていた。よくずっとつづいていると感心したが、編集部のだれからも相手にされていないバボのこと、おはこんの存在すら忘れられているのだろう。それにしてもバボさんのコメントはおもしろすぎる。（茨城／高齢出産・磯野フネ）

あのころは「死ね」とか「うんこ」とかいうハガキが3万通くらい(ちょっとウソ)来ていたが、そういえば「好き」というハガキがりくるようになった。あと好きといってくれるのは、ささやくらいだ(これもちょっとウソ)。

●日本語に訳すと変シリーズ
カルピスウォーター→カルピス水
東急ハンズ→東急手
受験勉強なのでこれまで。
（大阪／よしむ・三冠王のサイン0円）

萩本ゴールドワンの逆パターンだな。わたしは最近「小股の切れ上がった女」の「小股」、「小腹がすいた」の「小腹」、「小耳にはさむ」の小耳とはいったいどこにあるのか悩んでいるぞ。

●悩んでいます。話し方がバボさまのようになってしまうのだ。おはこんの読みすぎだろうか。（神奈川／渡辺昭彦・三冠王のサイン980円）

話し方といえば、ここの若者たちの話し方はいつもイベントをしているようで気味が悪いぞ。

しかし、気味が悪いといえば編集長の「んもー」はメガトン級だ。そして、かずちょ、人前で「バボさんお菓子たべますうー？」とかいうのはやめてくだちゃいでちゅ。あれ。

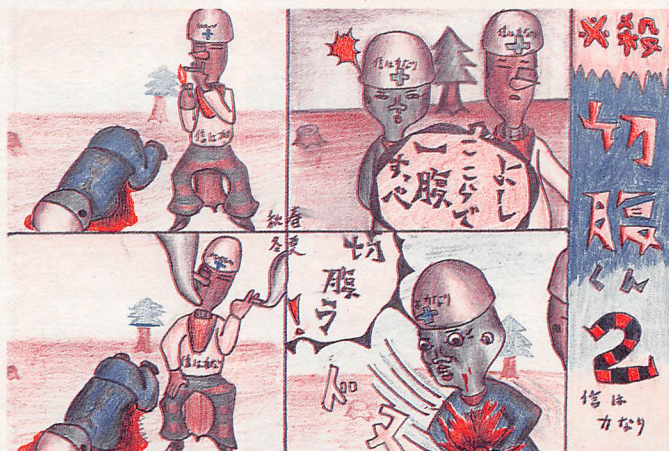
●質問その1＝バボさまは目上の人には敬語を使っていますが、それは今まで生きてきた知恵ですか。その2＝ささやに5万円で買われたのはほんとうですか。その3＝おはこんデスクとは何ですか。（千葉／ロット・ロット・ロット）

痛いペンネームだ。もうかったのか、徳間書店。そして敬語だが、日本でこの手の生きるすべを知っているのはカツオとわたしくらいだ。ところで、ささやの件は、先月書いたとおりその金でちえ熱を現金買い取りしたが、さらにその金でちえ熱が女を買ったかもしれない。バクチですったという噂もあるが。そんなちえ熱も編集長だけは買いたくないそうだが、いつかそのうち、最新人間関係情報がわかる相関図特集(とじこみマップ付き)をやろうではないか。そしておはこんデスクとは、この原稿の穴を埋めたり、ヤバイところを消したりする、たんなる2児の父親だ。そういえば、子どもにおもちゃをやってもお返しがないが。（バボ）

## 「1」はボツ

➡長野県火星フェノボス町・松川てつろう→なぜいきなり「2」かというと、1がつまらなかったからだ。不条理モノは当たると理屈抜きでおもしろいのだが、はずすと救い難い。だがその違いは紙一重なのだよ(ノ)

## おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技または教養講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員に図書券500円ぶんをさしあげます。※あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

アンケートハガキより

●策／MSXが売れる策を思いつきました。①アスキーが『ストII'』を買い取る。②『ストII'』の移植をMSXが独り占めする。たったこれだけで、MSXは立ち直るでしょう。でもやっぱりテレビのCMが大きな影響を持つと思います。TOWNSのようなブス女を使った宣伝ではなく、バボさんがMSXを片手にウインクなんてどうでしょう。（群馬・藤生基樹）⇨それはもう往生際の悪い、脱ぎそうで脱がない細川ふみえのようなものだ。ちがうか。（バ）

寒さにも暑さにも弱い私にとって、いちばん仕事がはかどる季節がやって来た。ああ、イイ天気……散歩いこ。文／高田　陽

## 2/24 真・女神転生／アトラス

昨年10月に発売されたスーファミ版大作RPG、『真・女神転生』のアルバム。独特な世界観が投射されたサウンドによって、怪しげな音の空間が作られる。オリジナルとアレンジでディスクを分ける2枚組構成。

| メーカー | ビクター音楽産業 |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | VICL-40046～7 |
| 価格 | 3900円(税込) |
| 備考 | |

## 2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿Ⅰ J.D.K.BAND編

発売中のOVA「イース～天空の神殿～」のオリジナル・サントラ。このⅠはJ.D.K.BANDの演奏ということで、メタリック音が炸裂するコブシ振り上げ系のハードロック・サウンドとなっている。

| メーカー | キングレコード |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1120 |
| 価格 | 2300円(税込) |
| 備考 | 初回のみピクチャーディスク |

## 2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿Ⅱ J.D.K. Eオーケストラ編

上と同様、OVA「イース～天空の神殿～」のオリジナル・サントラ。こちらは打って変わってJ.D.K. E.オーケストラ編。しなやかかつ重厚なサウンドは、壮大な世界を支える に足る力を持っている。

| メーカー | キングレコード |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1121 |
| 価格 | 2300円(税込) |
| 備考 | 初回のみピクチャーディスク |

## 3/5 ドラゴンクエストⅤ天空の花嫁イン・ブラス

先の交響組曲とともにドラクエ・アルバムのお決まり盤となっているイン・ブラスがついに発売された。日本を代表するブラス・オーケストラの東京佼成オーケストラによる演奏で、Ⅴの全曲をアレンジ収録。

| メーカー | アポロン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | APCG-4029 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | |

## 3/19 熱唱!! ストリートファイターⅡ インスト編

12月に発売されて話題を振りまいた「熱唱!! ストⅡ」。その姉妹CDとでも呼ぶべき2作品が発売される。まず、このインスト編。「GMに歌などいらぬ」という、こだわりの貴兄にささげるフルアレンジ盤だ。

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00114 |
| 価格 | 2000円(税込) |
| 備考 | |

## 3/19 熱唱!! ストリートファイターⅡ オリジナルカラオケ編

上のインストと同時発売なのが、このオリジナルカラオケ編。せっかくだから、キャラ12人のコスプレでキメてカラオケ・パーティをしてみてはどうだろうか？　家の人にどう見られても責任は持てないが……。

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00115 |
| 価格 | 2000円(税込) |
| 備考 | |

## 3/19 ニンジャウォーリアーズ　コンプリートアルバム

MEGA－CD版「ニンジャウォーリアーズ」のサントラ盤。全曲、ZUNTATAによるアレンジ曲なのに加え、彼らの脚本、演出、出演によるドラマも収録した。名曲ぞろいのニンウォリをたっぷりと。

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00116 |
| 価格 | 2500円(税込) |
| 備考 | |

## 3/19 ドラゴンガン／データイースト　GAMADELIC

ストレス発散に最適のガン・シューティング「ドラゴンガン」のG.S.M.1500シリーズ化。オリジナル・サウンド＋S.E.&ボイス完全収録はいつも通り。さらに、ゲーマデリックによるアレンジも収録。

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00117 |
| 価格 | 1500円(税込) |
| 備考 | CDサイズカラーステッカー付 |

## 3/21 卒業～グラデュエーション～

大ヒットとなった、女子高生・教育育成シュミレーションのイメージ・アルバム。鶴ひろみ、冬馬由美を初めとする人気声優さん5人による、ドラマとボーカル曲が盛り込まれた華やかな作品だ。全15トラック。

| メーカー | NECアベニュー |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | NACL-1091 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | 抽選で1000名に竹井正樹オリジナル原画集プレゼント |

## 3/21 DE・JA2～パーフェクト・メモリアル～

美少女ゲームといえば……のエルフが送り出したアドベンチャーのアルバム化。オリジナル・サウンド全曲に、「エクステンション・アレンジバージョン」をカップリングした内容。恒例の原画ピンナップもあり。

| メーカー | NECアベニュー |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | NACL-1092 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | |

## 3/24 KONAMI GM HITS FACTORY Ⅰ

コナミレーベルによる、アルファレコードGMOレーベルからのアレンジ曲集。主体となるGMOレーベル4枚からのアレンジ曲9曲に、コナミ千両箱からの2曲を加えた、合計11曲という構成になっている。

| メーカー | キングレコード |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1122 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | |

## 3/25 エルムナイト全曲集

マイクロキャビン「エルムナイト」の全曲アルバム。CD－ROMとなるFM－TOWNS版からの16曲にPC－98版からの24曲を加えた、計40曲という重量感のある収録曲数となっている。曲調も豊富でマル。

| メーカー | データム・ポリスター |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | DPCX-1009 |
| 価格 | 2400円(税込) |
| 備考 | |

## 3/21 SUPER MARIO LAND/M.C.MARIO

熱烈なマリオ・フリークであるイギリスのユニット、アンバサダーズ・オブ・ファンクが作り上げた「スーパーマリオランド」の大ヒットシングル。日本のGMが、いわゆる「洋楽」となった記念すべき作品だ。

| メーカー | アルファレコード |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | ALCB-744 |
| 価格 | 1500円(税込) |
| 備考 | 初回のみ特製マリオ・ステッカー付 |

テ アンケートハガキより

●中野浩一／Mフェスでささやさんを見て思わず「中野浩一」と叫びそうになるほどすごーく似ていました。(茨城・Mのつく雑誌、他多数)⇨ささやもうれしくないだろうが、若者のくせにもう子宝にめぐまれ家を建てようか悩んでいるような顔をしているのは確かだ。そして、おさだは「アジアの子ども」とかあの手の写真集によく写っている。ところで、ささやとの結婚おめでとうのハガキが死ぬほど来たが、ここまで来たらほんとうに結婚してくれ。(バ)

# 投稿ありがとう

## 12月期整理分（3月情報号採用者対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は3月情報号のために12月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

### ファンダム

●北海道
燃えろ！　スカッシュ/菊地友則
ダンジョンマインド改良版/今村秀樹
N.FORD杯クイズ選手権/野口義夫
●宮城県
麻雀回転台三文字役揃　他①/小野寺健一
ゲキリス　他①/三浦伸之
反射/菅原純
●秋田県
おにごっこ　他①/佐々木孝
●栃木県
Dark Dungeon〜妖精の森〜/亦平純一
●群馬県
ねこ☆つなひき/石橋渡
未成年者も酔っぱらい/小暮慎吾
●埼玉県
拡大タイル/横堀君夫
ICE DON/沢田広正
●千葉県
くそボール　他①/白石恒太
大吉じいさんと鷹/奴留湯伸行
忍者の修行　他①/早川良平
DISK BATTLE　他①/鈴木道隆
●東京都
てとよん/小出俊夫
TANK/四辻孝文
●長野県
BEHIND ROLE◀ポップ音エディター▶/木内靖
ヴァユヘオン/寺島由人
●石川県
二人の剣士　他⑨/東田浩幸
●福井県
くらやみの戦い２〜地雷突破編〜　他①/北川航
●岐阜県
THE BALL　キャッチング・改良版/宮前篤史
●愛知県
METEORS/高島学
●三重県
Ｇフォース/北川由隆
●京都府
無名のゲーム/田中正宏
●大阪府
レッツゴー三国/山添博史
Ex-Gravity/斉藤友昭
ゼロ戦/北川純次
Ｖヤード/萩上康成
枕投げ/青野慶久
タイプクイックⅡ＋　他②/竹内陽一
おなまえ反射神経/藤岡聖和
●兵庫県
ならべんでぇー/西谷憲史
A-MAN2　他①/将積健士
少年Ａ/青木拓人
●高知県
てんてこマウス/岡林大
ランブル・タンブル/山本哲
●福岡県
YOPPRAY MAZE/石川明広
青弓仙人/大塚裕一
●長崎県
怪力熊男/福島真道
●沖縄県
Ａ＄戦記/打田貴紀
(整理日12月11日)

### AVフォーラム

●岩手県
土星　Ver.1.2　他①/中崎孝司
●宮城県
近未来の複写機/佐藤寿実
●山形県
グラフィックイコライザー　他①/佐藤正志
●千葉県
下りエスカレーターを上る/寒河江政史
エンピツけずり/寺分敦至
●東京都
顕微鏡によるセーター/岩倉徹
葬式マーチ/宮内悠介
リアルランディング/福留英明
雪女　他④/四辻孝文
たかる虫！/岩倉徹
●神奈川県
電光掲示版　他①/赤崎和弘
鉛筆削り付き鉛筆　他①/橘川栄一
銀河中心/岡野健介
レポート用紙　他①/吉川忠彦
●新潟県
文房具の王道/藤田康司
BALLS/中村英雄
●石川県
SFコンピュータ＆プリンタ/浦川貴博
●愛知県
３Ｄごっこ/後藤聡太郎
●大阪府
単純なコンパス　他①/森津正臣
青き火星/佐竹大介
ハイポリマー100　他①/竹内陽一
●兵庫県
雷慶/西岡圭太
●島根県
短い/岡本学
●岡山県
マシンガン/木村大輔
●広島県
コンパス/出口智秀
シャーペンと私/神田里志
●愛媛県
電光ドーナツ/山内竜太郎
●大分県
ILLUSION　他①/野島智司
(整理日12月11日)

### FM音楽館

●北海道
BOLD RULER　他②/平野正和
ドラゴンクエストⅣ「馬車のマーチ」　他⑫/荒川琢磨
●宮城県
イース「Tears of Sylph」　他②/森下優
ドラゴンクエストⅢ「SMALL SHRINE」/小野寺健一
●群馬県
FORECAST　他①/石橋渡
ジーザス「エンディング」　他①/柄沢和明
●埼玉県
イースⅢ「冒険への序曲」　他③/外山元
ソーサリアン「囚われた魔法使い・地下要塞」他①/阿佐美弘憲
●東京都
イースⅡ「TO MAKE THE END OF BATTLE」/四辻孝文
●神奈川県
RHYTHM　他①/桑原新悟
大地讃頌　他④/平和樹
グラディウスⅡ「生命惑星のテーマ」/指田博史
●新潟県
ドラゴンクエストⅢ「街」/久住豪
●福井県
ドラゴンセイバー「水没都市」　他１/谷口洋一
●三重県
雨の日　他①/小林由幸
●大阪府
エターナルレジェンド「ピラミッドのテーマ」/今井哲明
WINDY　他②/宮本将彦
●兵庫県
戦火を交えて/将積哲哉
●山口県
FACTORY　他⑥/河野光明
●愛媛県
ドラゴンクエストⅤ「地平の彼方へ」/池本勝
●高知県
QUEER CITY　他①/岡林大
●福岡県
サンバ・デ・チョコボ　他①/尾崎誠
悪魔城ドラキュラ「Stalker」　他②/山田祐一
●熊本県
ファイナルファンタジーⅤ「バトルⅠ」/下村真樹
●鹿児島県
四季より春/中村佳仁
(整理日12月11日)

### ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
オラ都会にまけたよ……　他①/安達弘晃
BENETTON FORD B188/上野順市
●青森県
驚異の昆虫世界　他①/佐々木達也
●秋田県
〜回想〜/高橋広光
●福島県
Machines/大藤将人・大藤健太
●茨城県
FLYING BANDITS/志村圭介
●栃木県
入歯＋勇士/松本国之
●埼玉県
藍絣と夕顔/中村覚
神七代①国之常立神/阿部収一
よーくごらんになって　他①/池森俊文
●千葉県
元気の素(LOVE)　他①/佐藤幸一
魔法使いの旅/三留貴史
●東京都
田舎の踏切　他①/板垣直哉
駆逐艦槇〜ワレ全力公試中〜　他①/斉藤大輔
ねこ〜　他②/四辻孝文
春/小澤考
RAI　他①/藤山歩
VIRGIN-BLUE/大熊雅文
●神奈川県
亀の子わたし　他①/吉田直子
テレビな奴ら　他③/草嶋一
ブラックタワー２/北英明
夕焼けトンボ　他④/高橋真
KingTortoise/築地琢郎
LAST LEGEND　他①/長谷川智美
●長野県
おいらん♡　他①/藤森幸義
不思議な女の子/柳沢雅美
ちょっぴりオシャレして…/中尾俊文
CHACE/川田剛生
●新潟県
電脳野郎アグレッシヴに始動！/藤田康司
山/大矢博
●福井県
冥界の狂戦士/八神真二
●岐阜県
マウス/門辰昭
やりたいなー/立川秀樹
●静岡県
月日は百代の過客にして……　他①/和出伸一
バードマンVSミスタータコ/工藤敦也
●愛知県
HURRY！/岸田旬矢
●三重県
エリちゃん　他①/西島弘貴
●滋賀県
世界一周マラソン　他①/山田祐嗣
●京都府
A-10A　THUNDER BOLTⅡ/三浦一誠
●大阪府
跡切れ跡切れ、微かに……/千塚佳
北の国から92'　他①/後藤和也
世界樹　他①/宮永亮
燃えよマウス！/浅田浩一
FINAL/萩上康成
●兵庫県
砂漠で生きるGreenDragon　他①/中沢大作
夜空の星　他②/小畑直
●岡山県
self-portrait〜油絵風〜/大内孝之
●香川県
BLUE MOON/常政俊彦
●福岡県
FIGHTER/永田祐司
●佐賀県
DELVINDUS WORLD/岡田裕介
●宮崎県
手のりにゃん娘/石那田光二
☆ぬりえ部門
●秋田県
ちょっと腹ごしらえ/高橋広光
●千葉県
記念写真/寺分敦至
●東京都
弱肉強食/宮入円
●新潟県
2001年〜大雪〜/佐藤洋
●岐阜県
宇宙のある惑星/山本健二
●愛知県
エイリアンと私/船津一裕
HUNGRY?/岸田旬矢
●三重県
題なし/西島弘貴
●山口県
狂気の山脈にて/村上孝恵
●福岡県
おいしそう/内海豊
(整理日12月８日)

### 紙芝居＆動画教室

●北海道
自殺点/菊地友則
●広島県
SILENCE IN THE RAIN/越智大作
(整理日12月８日)

### スーパー付録ディスク

☆MSXView
●神奈川県
???を探せ/北英明
●愛知県
標準ファイル印刷プログラム/稲熊公孝
☆MIDI演奏用データ
●三重県
SLIME WORLD「BATTLEⅠ」　他⑨/小林由幸
●神奈川県
グラディウスⅡ「Maximum Speed」　他①/平和樹
●福岡県
出たな!!　ツインビー「雲海を越えて」/馬越公人
☆その他
●東京都
幻影都市セーブデータ/遠山則和
●滋賀県
自然画ツール　他③/白子雅之

以上271作品

## すべての投稿のあて先

**〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係**

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも偶数月に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約2か月半まえにとどいたものが掲載の対象です。

### 投稿応募用紙

編集部の整理番号 | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| 投稿ジャンル | 例:ファンダムの一般部門への応募は1—② □—○<br>1ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門)<br>2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲)<br>3ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門)<br>4紙芝居&動画教室<br>5その他( ) |
| 作品名 | [使用機種名 ]<br>[ファイル名 ] |
| 氏名 | フリガナ<br>( )歳 男・女 |
| ペンネーム | フリガナ<br>*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。 |
| 住所 | 〒□□□-□□ フリガナ<br>都道府県 |
| ☎ | — — |
| 投稿日 | 199 年 月 日 |

**アンケート**

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? **はい** [雑誌名 年 月頃] **いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? **はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

**はい** [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名 ]
[参考にした作品名・記事名 ]

**いいえ**

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者 ] [歌手・演奏者 ]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名 ][SCREEN ]
[ロードの方法 ]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

# 投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている／

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってでも掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門＋1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1　1画面とは、SCREEN0：WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ていたためにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール／」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)〜(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合､以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方･使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2　プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3　RPGなどは完全攻略マップ､シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容･程度に応じて1万円〜5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

## FM音楽館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は､作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

## AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ､5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎号、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## 紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

## ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(奇数月月末ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎号評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

## スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付｡ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解､データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

**そのほかの投稿について**　以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

# 読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売予定の本誌6－7月情報号の欄外で行います。

**■アンケート**

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM－768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC－286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ラスタースクロールだ／ ②水中生物を釣ろう ③Frugal battle ④周期球 ⑤UFOピッチャー ⑥LET'S SWIM／ ⑦Dead end2 ⑧めざせ1番／ ⑨小倉百人一首 ⑩バスドライバー ⑪COMPANY ⑫どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①HUMANOISE ②偽善者VOX ③ファンキー・ヤンキー ④LAUGH AT CRITICAL MOMENT ⑤宿敵 ⑥ローターズ ⑦キングドラゴンのテーマ ⑧今月のBGM／妖化理想郷 ⑨まるで興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすべしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

## プレゼントリスト

**ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。**

| No. | プレゼントソフト名 | 掲載ページ |
|---|---|---|
| 1 | キャンペーン版大戦略II・かすたまキット | 10 |
| 2 | ＦＲＡＹ(ターボＲ版) | 20 |
| 3 | ザ・タワー(？)オブ・キャビン | 24 |
| 4 | ほほ梅麿のＣＧ描き方入門 | |
| 5 | ほほ梅麿ＣＧコレクション1 | |
| 6 | スーパープロコレ3 | |
| 7 | スーパープロコレ4 | |

## 表2 今月の記事

| No. | 記事名 |
|---|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | ＜FAN ATTACK＞キャンペーン版大戦略II・かすたまキット |
| 3 | ＜FAN ATTACK＞テグザー |
| 4 | 十字軍 |
| 5 | プリメ倶楽部 |
| 6 | ユーザーの主張 |
| 7 | ＜ファンダム＞ゲームプログラム |
| 8 | ＜ファンダム＞ファンダムスクラム |
| 9 | ＜ファンダム＞スーパービギナーズ講座 |
| 10 | ＜ファンダム＞マシン語の気持ち |
| 11 | ＜ファンダム＞アル甲5 |
| 12 | ＜ファンダム＞あしたは晴れだ／ |
| 13 | GTフォーラム |
| 14 | FM音楽館 |
| 15 | MIDI三度笠 |
| 16 | BASICピクニック |
| 17 | FFB |
| 18 | GM&V |
| 19 | パソ通天国 |
| 20 | AVフォーラム |
| 21 | Internationalization |
| 22 | 同人地下工房 |
| 23 | 紙芝居＆動画教室 |
| 24 | ほほ梅麿のＣＧコンテスト |
| 25 | COMING SOON |
| 26 | FORE／ |

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

| No. | コーナー名 |
|---|---|
| 1 | オールディーズ『テグザー』 |
| 2 | ファンダムGAMES |
| 3 | ファンダム・サンプルプログラム |
| 4 | アル甲5 |
| 5 | FM音楽館 |
| 6 | AVフォーラム |
| 7 | MIDI三度笠 |
| 8 | ほほ梅麿のCGコンテスト |
| 9 | 紙芝居＆動画教室 |
| 10 | パソ通天国 |
| 11 | MSXView |
| 12 | あてましょQ |
| 13 | オマケ |
| 14 | MSX－DOSへの入口 |
| 15 | 表紙CG「HANAMI」 |
| 16 | B： |

## 表4 雑誌

| No. | 雑誌名 |
|---|---|
| 1 | コンプティーク |
| 2 | テクノポリス |
| 3 | マイコンBASICマガジン |
| 4 | ログイン |
| 5 | ポプコム |
| 6 | 電撃王 |
| 7 | ゲーメスト |
| 8 | ASAHIパソコン |
| 9 | バックアップ活用テクニック |
| 10 | その他のパソコン雑誌 |
| 11 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 12 | ファミコン通信 |
| 13 | PC Engine FAN |
| 14 | メガドライブファン |
| 15 | その他のゲーム雑誌 |
| 16 | どれも読んでいない |

## 表1 ソフト

| No. | ソフト名 |
|---|---|
| 1 | R－TYPE(アールタイプ) |
| 2 | 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 |
| 3 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 4 | アレスタ2 |
| 5 | イース |
| 6 | イースII |
| 7 | イースIII |
| 8 | 維新の嵐 |
| 9 | 伊忍道・打倒信長 |
| 10 | ウィザードリィ3 |
| 11 | AD&D(ヒーロー・オブ・ランス) |
| 12 | MSXView |
| 13 | MSXトレイン |
| 14 | F－1スピリット |
| 15 | エメラルド・ドラゴン |
| 16 | SDスナッチャー |
| 17 | SDガンダム ガチャポン戦士2 |
| 18 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 19 | キャルシリーズ |
| 20 | キャンペーン版大戦略II |
| 21 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 |
| 22 | 銀河英雄伝説シリーズ |
| 23 | グラディウスシリーズ |
| 24 | グラフサウルス |
| 25 | クリムゾンシリーズ |
| 26 | 激突ペナントレース2 |
| 27 | 幻影都市 |
| 28 | サーク |
| 29 | サークII |
| 30 | サーク・ガゼルの塔 |
| 31 | ザ・タワー(？)オブ・キャビン |
| 32 | 三国志 |
| 33 | 三国志II |
| 34 | THE プロ野球激突ペナントレース |
| 35 | シムシティー |
| 36 | シュヴァルツシルトII |
| 37 | Simple ASM(シンプルアセム) |
| 38 | 水滸伝 |
| 39 | スナッチャー |
| 40 | スーパー上海ドラゴンズアイ |
| 41 | スーパー大戦略 |
| 42 | スペース・マンボウ |
| 43 | 戦国ソーサリアン |
| 44 | ソーサリアン |
| 45 | 増設RAM(MEM-768) |
| 46 | ソリッドスネーク |
| 47 | 大航海時代 |
| 48 | ディスクステーション各号 |
| 49 | 提督の決断 |
| 50 | ティル・ナ・ノーグ |
| 51 | 闘神都市 |
| 52 | ドラゴンクエストII |
| 53 | ドラゴン・ナイトシリーズ |
| 54 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 55 | 信長の野望＜全国版＞ |
| 56 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 57 | 信長の野望・武将風雲録 |
| 58 | ハイドライド3 |
| 59 | パロディウス |
| 60 | ピーチアップ各号 |
| 61 | ViewCALC |
| 62 | 秘密の花園 |
| 63 | ピラミッドソーサリアン |
| 64 | ピンクソックス各号 |
| 65 | ファイナルファンタジー |
| 66 | ファンダムライブラリー各号 |
| 67 | ぷよぷよ |
| 68 | ブライ上巻 |
| 69 | ブライ下巻完結編 |
| 70 | フリートコマンダーII |
| 71 | プリンセスメーカー |
| 72 | FRAY |
| 73 | ポッキー2 |
| 74 | 魔導物語1－2－3 |
| 75 | MIDIサウルス |
| 76 | μ・SIOS(ミュー・シオス) |
| 77 | 夢二・浅草綺譚 |
| 78 | ヨーロッパ戦線 |
| 79 | ラスト・ハルマゲドン |
| 80 | ランペルール |
| 81 | らんま½ |
| 82 | 龍の花園 |
| 83 | ロードス島戦記 |
| 84 | ロイヤルブラッド |
| 85 | 笑ゥせぇるすまん |

●2月情報号の当選者の発表は50ページからの欄外で発表しています。なお、先月(3月情報号)の当選者発表は、5月発売の6－7月情報号の欄外となります。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください（　　　　　　　　　　）

(キリトリ線)

# MSX・FAN4-5月号アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥　　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　　10 [1　] [2　] [3　]

11 [1　] [2　] [3　]　　12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　　　　) ⑪

14 [1　] [2　] [3　]　　15 [1　] [2　] [3　]

16 [1　] [2　] [3　]

17 [　　　　]
＊シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

18 [1　]
その他[2　　　　]

19 [　　　　]

## 4-5月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね➔

□□□-□□

住所

氏名　☎(　　　)　－

年令　歳　性別　男・女

職業　趣味

(学校名　学年　)

パソ通ビギナー向けの「いち、にのパソ通」、草ネットの輪を広げるための「草ネット探検隊」の新コーナーを設けたので、よろしく！

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

# いち、にのパソ通 Ichi Nino Pasotsu ★大手ネット編

## 大手ネットは有料だけど、あらゆるものがそろっている

今回より、パソ通に興味のある人やビギナー向けに新しいコーナーを作った。それがここ。まずはハードやソフトのことはほっておいて、楽しさや便利さのもろもろを先取りしてしまおうというわけなのだ。それでは、有料だけど、あらゆるものがそろっている大手ネット編。

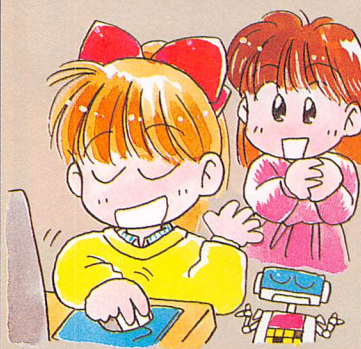
みんなは大手ネットというと、まっさきに「お金がかかる」と思ってない？　たしかに使用料（アクセス料金または課金という）というお金はかかる。でも電話料金のことをいえば、大手ネットというのは全国中にアクセスポイントをもっているから、どこに住んでいようと最寄りの電話番号を利用することができる。これは東京以外に住んでいる人にとっては、なくてはならないものだ。また、電話料金や使用料は深夜割引サービスだってあるではないか。しかし、いちばんいいたいのは、お金のことではない。大手ネットのなかはドラえもんのポケットみたいに何でもあるのだ。まずはパソ通キャラのもでみが大手ネットの1つであるニフティサーブに入り目的を達成するまでを紹介。

### もでみの計画

**CGやりたい編★ひそかにCGを覚えて友達に自慢したい**

Ⓐ CGのことをあまりよく知らないので、何かわからないときはアドバイスがほしい。

Ⓑ みんなはどんなCGを描いているのか、作品を見てみたい。

Ⓒ 自分が描いたCGはどういう評価を受けるのか興味があるので、人に見てもらいたい。

もでみの目的はA、B、Cの3つある

→ 検索して目的にあう場所を探す

### ニフティサーブに入って検索

```
NIFTY-Serve     TOP
 1. サービス案内・検索              2. 電子メール
 3. 掲示板                          4. CBシミュレーター
 5. フォーラム                      6. ニュース／スポーツ／天気予報
 7. 企業／経済／ビジネス            8. 新聞・雑誌記事情報
 9. 生活／教育／就職               10. 趣味／旅行／ゲーム
11. ワープロ／コンピューター       12. ショッピング／アドコーナー
13. 海外データベース(INFOCUE)      14. コンピュサーブコーナー
15. ビギナーズコーナー              E. 終了
>1

サービス案内・検索    SERVICE
 1. サービス検索(FIND)              2. メニュー・ツアー
 3. お知らせ                        4. オンライン・トゥデイ
 5. 会員規約とお願い                6. サービス時間案内
 7. 課金情報サービス                8. アクセス方法
 9. コマンド／エディタの使い方     10. NIFTY-Serve Q&A 事例集
11. センター宛メール（無料）       12. 会員情報（表示／変更）
13. プロフィール情報サービス       14. ホームパーティー
15. アクセス・ギフトコーナー       16. ファミリーアカウント
17. パティオ
>1

サービス検索(FIND)    FIND
 1. ご案内          2. 検索
 3. サービス一覧
>2
検索文字列（漢字で15文字まで　例：翻訳　改行で終了）
：CG
   1. IBM Hobby フォーラム                          [ FIBMHB    ]
   2. コーシンググラフィックスフォーラム            [ FKOSHING  ]
   3. FPICS ギャラリー                              [ FPICGL    ]
   4. FPICS スタジオ                                [ FPICST    ]
   5. FQLD1(QLD画像ツール／PC98ソフト)              [ FQLD1     ]
   6. FQLD2(QLD開発室／各機種ソフト)                [ FQLD2     ]
   7. FQLD3(QLD画像データ)                          [ FQLD3     ]
   8. SHARP User's Forum ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄ館                [ FSHARP2   ]
番号（改行で終了）
>
サービス検索(FIND)    FIND
 1. ご案内          2. 検索
 3. サービス一覧
>2
検索文字列（漢字で15文字まで　例：翻訳　改行で終了）
：画像
   1. FMフォーラム4(音楽・画像館)                   [ FFMAV     ]
   2. 富士通ビジュアル通信フォーラム                [ FFVC      ]
   3. FGAL・AVギャラリー                            [ FGALAG    ]
   4. FGAL・AVシアター                              [ FGALAT    ]
   5. FGAL・AV工房                                  [ FGALAV    ]
   6. 知識計画 NAPLPS フォーラム                    [ FKDI      ]
   7. コーシンググラフィックスフォーラム            [ FKOSHING  ]
   8. FPICS ギャラリー                              [ FPICGL    ]
   9. FPICS スタジオ                                [ FPICST    ]
  10. FQLD1(QLD画像ツール／PC98ソフト)              [ FQLD1     ]
  11. FQLD2(QLD開発室／各機種ソフト)                [ FQLD2     ]
  12. FQLD3(QLD画像データ)                          [ FQLD3     ]
  13. FMTOWNSフォーラム-2（応用編）                 [ FTOWNS2   ]
  14. 囲碁                                          [ IGO       ]
  15. 将棋                                          [ SHOGI     ]
```

ニフティサーブのトップメニューからサービス検索に入る

→ リストから目的の場所を選ぶ

### 目的のフォーラムに入会

```
===================================================
  ようこそ！　ここは画像の殿堂・ＦＧＡＬ－ＡＧです
===================================================
■ＡＧの定例ＲＴは毎週月曜日の午後１０時～午後１１時です■

■■初めてのアップロードのときは、「お知らせ」を見て下さいね。■■

＊＊アップロードの手引きを改訂(92/12/20版)しました。是非御一読＊＊
＊＊下さいね(^o^)                                              ＊＊

□□アニメ・ゲームキャラなどのアップロードは、お手数ですが版権□□
□□元の承諾を得た後にお願い致します。                        □□

□□新スタッフの紹介を「お知らせ（ANN)」に掲載しました。      □□

□□ＦＧＡＬＡＧでは現在Ｓｉｇを募集しています。会議室で話たい□□
□□テーマがございましたら、是非お知らせ下さい。              □□
□□詳しくは、２番会議室 #00239 をお読み下さい。              □□
--【サイクリック会議室導入のお知らせ】-----------------------

１９９３年1月1日より、ＦＧＡＬ内全フォーラムの会議室体制が新タイプの
会議室（サイクリック会議室）に変更されることになりました。

ＦＧＡＬＡＧも、１月１日にすべての会議室がサイクリック型に変更されます。

◆オートパイロットやログ整理ツールをお使いの方は、ご注意願います。◆
---------------------------------------------------------------
詳しくは、ＦＧＡＬＭの２０番会議室をご覧下さい。
---------------------------------------------------------------
                                  (このメッセージは３回表示されます)

<FGAL・AVギャラリー>      FGALAG
1:お知らせ           2:掲示板        3:電子会議
4:データライブラリ   5:会員情報      6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール     8:オプション    E:終了
```

※サイクリック会議室　登録された発言数が一定数をこえると、古いものから上書きされていくシステム。

### もでみの目的のある場所

フォーラムのなかは項目ごとに分かれているので目的の場所を見つけるのはかんたん。もでみの計画のⒶは文章を書き込んで、それに対する応答をもらうのが目的なので2：掲示板または3：電子会議。Ⓑは4：データライブラリ。Ⓒはまず自分のＣＧを4：データライブラリにアップロードしてから、ころあいをみて3：電子会議でその感想を探す。

**ネットワーク情報★**

ニフティサーブ・☎03-5471-5806、アクセスポイント数/154か所、アクセス料金/1分10円、深夜早朝割引時間帯（3～8時）1分8円。ＰＣ－ＶＡＮ・☎03-3454-6909、アクセスポイント数/213か所、アクセス料金/3分20円または月額固定料金制2000円。アスキーネット・☎03-3486-9661、アクセスポイント数/24か所、アクセス料金/1か月2000円、利用時間が5時間をこえると3分につき20円加算。

## THE LINKS　めいおうせい通信

と、いうことで、今月はスペースをいちおう取りもどしたのでした。めでたし、めでたし。

さて、今月(1月)のめいおうせい通信では、HNの由来について話しあわれた。HNとはハンドルネームと読む。これは、ペンネームと同じことだけど、通信界ではペンネームとはいわずハンドルネームという。でも、ペンネームとわけている人は少ないので、だいたい名前をもじってつけている人がほとんどだけどね。

さて、そんななかで、おはこん常連の奈良の三冠王の名前の由来はみものだった。まさか写真のような理由があったなんて……。担当は小学生からのMSXユーザーだったクセに雑誌に金かけなかったので、正直おどろいちゃったぞ。しかし、あんさん、あいかわらず野球好きやねぇ。

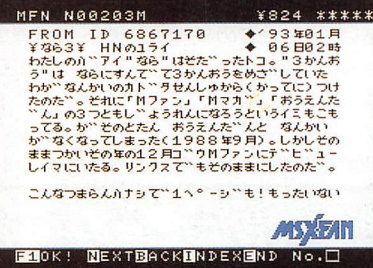
ほかにも9Wクンとかは、1:さだまさしがアマチュア時代に作った曲の名前、2:前のHN「6MASAKI」の頭文字6Mをさかさまにして9W、3:九月姫にあやかって、4:9月19日生まれだから、といった理由を書いていた。いったいどれが本当なんだ?

おなじみサブコミュのLARZは、「LARGE　SYSTEM」という同人サークルのLARからはじまり、レベルアップしてLARZ。くっくーくるるるっ。のはとクンはハトさんだそうです(おいおい)。

そのほかの話題は、某電撃雑誌はじつはうんぬんだったみたいな話があったが、当たってたのでここではパスねパス。

そういえば最近のめいおうせいはお初の人があまりきていない。たしかにウチワネタに走ってはいるが、一度「はじめまして!」とくれば、キミはもうその常連さんの仲間入りなんで、みんなきてね〜。

```
MFN N00203M                ¥824 *****
 FROM ID 6867170          ◆'93年01月
 ¥なら3¥ HNのユライ        ◆ 06日02時
 わたしのハ゛アイ"なら"はぞた゛ったトコ。"3かんお
 う"は ならにすんで゛て3かんおうをめざ゛していた
 わか゛なんかいのカト゛タせんしゅから(かってに)つけ
 たのた゛。ぞれに「Mファン」「Mマカ゛」「おうえんた
 ゛ん」の3つともし゛ょうれんになろうというイミもこも
 ってる。か゛そのとたん おうえんた゛んと なんかい
 か゛なくなってしまった(1988年9月)。しかしその
 ままつかいその年の12月コ゛ウMファンにテ゛ヒ゛ュー
 レイマにいたる。リンクスて゛もそのままにしたのた゛。

 こんなつまらんハナシて゛1へ゜ーシ゛も!もったいない
                                    MSXFAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□
```

←そんな理由があったのか。きっとMファン読者でも知っている人はいなかっただろう。しかしつまんない話とは何だ!

## まずは検索して目的に合った場所を探そう

下の大きな流れ図は、もでみがキーワードを使って目的の場所を探し出す(検索する)ことから始まる。キーワードは目的にあわせて思いついた単語で念のために2種類を検索した。その結果、表示されたフォーラム一覧のなかから「FGAL　AVギャラリー」という1つのフォーラムを選んで入ってみたのだ。ニフティサーブでは、1つのテーマごとにまとまった場所をフォーラムとよんでいる。フォーラムのなかは広く、「会議室」や「データライブラリ」はさらに細かくテーマごとに分けられているので、ほしいと思う情報は、1つのフォーラムに入るだけでひととおり手に入れることができてしまうのだ。

それでは、もでみの活躍ぶりをゆっくりと見てほしい。彼女のひそやかな目的はひととおり達成することができたのだ。

### 2 掲示板

```
<FGAL・AVギャラリー>      FGALAG
1:お知らせ          2:掲示板      3:電子会議
4:データライブラリ    5:会員情報    6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール     8:オプション  E:終了
>2
掲示板(1:閲覧 2:登録 3:アップロード 4:ダウンロード 5:削除 6:検索 E:終了)
>1
掲示文書数:2
番号 登録者ID  登録日 参照 題名
 1  GAH02202  1/25   80 質問は3番会議室へ
 2  PFC03600  1/24  131 初心者を助けて。一ローダーの使い方につい
>e
掲示板(1:閲覧 2:登録 3:アップロード 4:ダウンロード 5:削除 6:検索 E:終了)
```

### 3 電子会議

| 番号 | 発言(未読) | 最新 | 会議室名 |
|---|---|---|---|
| 1 | 795 ( 795) | 01/31 | ■A:AG玄関:はじめまして、こんにちわ |
| 2 | 250 ( 250) | 01/30 | ■G:AG喫茶室:フリートークに花が咲く |
| 3 | 261 ( 261) | 01/24 | ■ギ:AG教会:Q&A 叩けよ さらば開かれん |
| 4 | 176 ( 176) | 01/31 | ■ャ:16色画廊:16色センターフロア |
| 5 | 361 ( 361) | 01/31 | ■ラ:辛口道場:ちょっと真面目にCG談義 |
| 6 | 464 ( 464) | 01/31 | ■リ:AG多色館:天然色への飽くなき挑戦! |
| 7 | 135 ( 135) | 01/31 | ■ー:未来工房:CGバラエティー |
| 8 | 15 ( 15) | 01/31 | ■ :グラビア:ちょっぴりHに、美しく! |
| 10 | 16 ( 16) | 01/29 | |
| 11 | 0 ( 0) | | □A:分 譲 地:Sig御優待席 |
| 12 | 199 ( 199) | 01/31 | □G:温泉オフ:(非Sig) 群馬旭の湯にて! |
| 13 | 0 ( 0) | | □・:分 譲 地:Sig御優待席 |
| 14 | 167 ( 167) | 01/31 | □S:OPEN会議:CG絵本企画会議室 |
| 15 | 78 ( 78) | 01/31 | □I:短期消去:短期なCG/雑談・初心者歓迎 |
| 16 | 70 ( 70) | 01/31 | □G:企画CG:みんな集まれ♪画像企画室 |
| 17 | 0 ( 0) | | □会:分 譲 地:Sig御優待席 |
| 18 | 0 ( 0) | | □議:分 譲 地:Sig御優待席 |
| 19 | 0 ( 0) | | □室:分 譲 地:Sig御優待席 |
| 20 | 953 ( 953) | 01/31 | □ :産地直送:新鮮!ライブラリィ新着情報 |

\>e

### 4 データライブラリ

| 番号 | 総数 | 登録済 | 最新 | ライブラリ名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 235 | ( 235) | 01/26 | 【資 料 室】満杯会議室書庫/便利データ |
| 5 | 44 | ( 42) | 01/31 | 【16色画廊】ググッとこいこい16色(^o^) |
| 6 | 509 | ( 509) | 01/26 | 【満杯画廊】16色以内:〜93/01 |
| 7 | 512 | ( 512) | 01/22 | 【満杯画廊】16色以内:〜92/06 |
| 8 | 507 | ( 507) | 04/27 | 【満杯画廊】16色以内:〜92/04 |
| 9 | 465 | ( 465) | 02/27 | 【満杯画廊】16色以内:〜91/09 |
| 12 | 438 | ( 436) | 01/31 | 【AG多色館】天然色への飽くなき挑戦! |
| 13 | 147 | ( 146) | 01/31 | 【グラビア】ちょっぴりHな画像の殿堂 |
| 15 | 1 | ( 1) | 01/26 | |
| 16 | 13 | ( 12) | 01/31 | 【絵本 Sig】CG絵本企画 |
| 17 | 46 | ( 46) | 01/30 | 【短期 Sig】短期なCG・企画/初心者歓迎 |

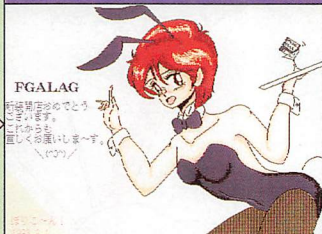
\>e

目的A

### 質問を書きこむ

みなさん、はじめまして。もでみと申します。
実は最近CGを始めました。まだ、わからないことも多く、みなさんの作品をダウンロードして見ることが一番勉強になります。ところで、いきなり質問しちゃいます。
私はMSXを使っています。他機種での作品も見たいので、MAG形式やPIC形式になっている作品を見つけては、ダウンロードしています。でも、ほかの形式の作品も、ぜひ見たいので、私の環境で可能なものがあったらどなたか教えてください。よろしくお願いします。

目的B

### データライブラリからCGをダウンロードする



↑ほりこ〜んさん作のFGAL宣伝CGなのだ

目的C

### ①データライブラリにCGをアップロード　②会議室に書きこまれた感想を読む



```
00195/00197 PFB02670  シゲ
              感想だにゃ〜(^^)
( 4)   93/02/05 07:09
 (前略)
MODEM10:  ほんのり、ほのぼのしてい
ていいですね(^^)  そうです、冬はコ
タツと密柑ですよ(そう言う自分もコ
タツに入って感想書いていたりする
(^^;))暖かい寒中見舞をありがとう
ございます(_)        ……(続く)
```

**用語解説★** ①アップロード/自分で作ったプログラムやデータ(CGや音楽)をネットの人たちにも使ってもらったり、見てもらうために、ネット内のそういう作品を集めておく場所に送ること。または、あらかじめ作っておいたメールや書きこみ用の文章を送ること。②ダウンロード/アップロードの反対の意味で、自分のパソコンにほしいデータや文章を受信すること。

# 草ネット探検隊　Kusa-Net Expedition

今月からはじまったこのコーナー「草ネット探検隊」は、全国各地の草ネットを探検してしまおうというものだ。

今回は関東圏の草ネットの中から、千葉県の「ローカルライン夜な夜な」にいってみた。

※草ネット：営利目的の大手ネットに対して、個人が趣味で運営しているネットのこと

## ローカルライン夜な夜な

←OFFの記念写真をCGに変換したもの。すっかりみんな友達になって盛り上がっている。シスオペさんの話では「右端の人たちが怪しい」とのこと

今回探検するこの「ローカルライン夜な夜な」は、開設されてから1年になる、わりと新しいネットだ。会員は10代から40代まで150人ほど。毎日夜中にログインすると、数件ポツポツと書きこみがあるという感じで、それほど派手なネットではないけれど、おちついていて、いい雰囲気だ。

会員は千葉県の人が多く、ボードではローカルなお店の話や、パチンコ店の話などが出ることもある。近所の人はぜひ一度アクセスしてみてほしい。

OFF会もさかんに行われている。上の写真は、去年の10月18日に行われたOFFの記念写真。JRの稲毛駅前で撮影されたものだそうだ。イメージスキャナでとりこんで、フリーウェアのCGとしてネットにアップロードされている。

OFFは、いつも1次会が飲み会とカラオケ、2次会はボーリング大会や、ゲーム大会、またはカラオケ大会になるらしい。だいたい毎回10人前後の集まりで、OFFがおわるころにはすっかり友達になってしまうそうだ。参加者の時間の都合によっては夜中に集合して朝までずっと遊んでいることもしばしばあるとか。今年の1月にもOFFが行われたそうなので、その写真もそのうちCGになってアップロードされるだろう。

入会方法は下のかこみのとおり、いくつかの質問に答えれば、その場ですぐにIDとパスワードを発行してもらえる。

ボードの話題は、おもに日常の話や趣味の話。アニメやゲームの話はあまり出ない。草ネットにありがちな、内輪だけでかたまって他の人が理解できない話をしているという傾向もなく、入会したばかりの人でもすぐボードの話のなかにはいっていけると思う。

いま、フリートークのボードでは、ハンドルネームの由来についての話題でもりあがっている。このネットのシスオペさんのハンドルネームは「10円」さんという。ぜひこの由来をきいてみたいが、まだボードに書きこまれていない。

大手ネットでは、どうしても自分の趣味のボードにばかりいってしまうけど、ここならすべてのボードを見てまわって、いろんな人の書きこみを見ることができる。

↑ログインするとこんな画面になる。大きな「夜な夜な」ロゴがおでむかえ

### 小さいネットですが、よろしく

●シスオペ10円さん

去年の緑の日に開局してから、夜な夜なもうすぐ1歳の誕生日を迎えます。開局当時はこのネットがここまで成長するとは考えもしませんでした。みなさんも、ゆっくりと大きくなるこのネットに参加してみませんか。のんびりしていて、コミュニケーションをとるには通信初心者の方や女性の方にも安心・簡単だと思います。

ネット名：ローカルライン夜な夜な
所在地　：千葉県千葉市緑区
電話番号：043-292-7284
回線数　：2回線
運営時間：24時間（メンテナンス随時）
ホスト
プログラム：KTBBS
入会方法：オンラインサインアップ（ゲストでログインしてメインメニューから「A」コマンドを入力する）
入会金　：無料
会費　　：無料
入会資格：また来てくれる方

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300／1200／2400bps
プロトコル：X、Y、ZMODEM、MLINK
MNP　：MNP5、V．42bis
通信方式：全二重
ビット長：8ビット
パリティーチェック：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：行う（ON）
シフト制御：行わない（XOFF）
ゲストID：GUEST

**用語解説★**　プロトコル：コンピュータ間で通信をするための、通信速度、通信方式、エラーチェックの方法、データの形式などの規約。ここでいわれているX、Y、ZMODEM、MLINKなどは、とくにバイナリファイルを転送するときのプロトコルをさす。OFF：オフライン・ミーティングの略。ネット上（オンライン）ではない状態での集会のこと。

# ハードウェアラボ Hardware Laboratory

2月号のAZUMAさんの紹介で、今月はたろうさんの登場だ。彼は先日FS－A1GTを購入し、自分でキーボード増設、クロックの高速化などの改造をほどこしたそうだ。今回はその改造の様子を日記ふうにつづってもらった。題して「たろうさんのGT改造日記」。

しかし、「改造してみるか」なんてかんたんにいってしまうところがすごいね。

## MSX自慢　たろうさんのGT改造日記

**1月某日**　FS－A1GTを買ったはいいが、どうも使い勝手がよくない。やはり前に使っていたHB－F1XDJ改造版と同じように使えなければ。GTも改造してみるか。

**1月15日**　ネットでGTのメモリを1MBに増設できるかもしれないとの情報を得て、だめかもしれないが試してみることを決意する。さっそく秋葉原に行って部品を購入した。

**1月17日**　メモリ増設はうまくいかなかったが、いろいろいじっているうちに他の改造をしたくなる。長く使うマシンだからきれいに改造しなければと思い、どのように改造するか計画を練った。結局メンテナンスのしやすさを重視し、改造によって拡張される部分はコネクタを使ってメイン基盤から簡単に取り外せるようにすることを決めた。

**1月20日**　改造のための部品を購入した。増設ディスクドライブと外部キーボードはXDJで使っていたものを流用したため、部品代は約3000円程度に抑えられた。

**1月21日**　まずはケース加工。糸のこやすり、ハンドドリルを使ってコネクタやスイッチを取り付ける穴を開けた。この作業は完成後の見栄えに大きく影響するので特にていねいに行った。

**1月28日**　ケース加工の次は配線。ディスクドライブ増設など、配線の数が多いので面倒である。クロックアップ回路の製作も行った。

**1月29日**　疑似ステレオ化の改造を行った。疑似ステレオ化には秋月電子製のサラウンドプロセッサキットを使用した。GTの場合、RGBケーブルを取り付けるとオーディオ出力が取れないのでRGBケーブルのコネクタを改造し、オーディオ出力を取り出した。

**1月30日**　改造が終わった。あとはこの改造したマシンで何をするかである。他に改造をしたい部分は今後の課題としておこう。

結局やったこと
- ディスクドライブ増設(3．5インチ、5．25インチ)
- 外付けキーボード増設
- クロック周波数アップ
- 疑似ステレオ化(MGSELのデータが大迫力で聴けるのでおすすめ)

たろう

↑改造中のバラバラにされてしまっているGT。基盤まる出しのあわれなお姿

↑改造終了。GTから外部キーボードやら、オーディオケーブルやらがのびている

## 補★★足

**GTのメモリを1MBに増設**　一部のパソコン通信のネットワーク上でGTの内蔵メモリを1MBにできるかもしれないと一時話題になったが、まだ成功したという報告はない。

**サラウンドプロセッサキット**　電子工作をする人の間では有名な秋月電子通商が発売しているキット。ステレオ音声にさらに広がりを付けたりモノラル音声を疑似的にステレオに変換する機能がある。

**ディスクドライブ増設**　GTの基盤には内蔵ディスクドライブ用のものの他にもう1つディスクドライブのコネクタを取り付けることのできる場所があり、そこにコネクタを取り付けて信号を外部に取り出すことによりディスクドライブを増設することができる。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。今回の改造ではさらにスイッチ切り替えによって内蔵ドライブと増設ドライブを逆転させる回路も取り付けた。

**外付けキーボード増設**　GTの基盤のキーボードコネクタから並列に外部キーボードコネクタ用の信号線を取り出す。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。

**クロック周波数アップ**　GTの基盤についている28．636MHzの水晶発振子を取り外し、そこに37．8MHzおよび28．636MHzのクロック信号を接続して2つを切り替えられるようにした。バックアップ活用テクニック28号に関連記事がある。

**疑似ステレオ化**　通常MSXはモノラル出力だが、サラウンドプロセッサやその他音楽用のエフェクタを通すことによって疑似的にステレオ出力にし、音に広がりを持たせることができる。この改造はたろうさんが独自に行った

**フリーソフトウェアとは★**　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアと呼んでいる。最近は「パソ通＝フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

# フリーソフトウェア・ライブラリー Free Software Library

このコーナーをもっとみんなに利用してもらえるように、また、フリーソフトウェアを提供してくれる作者たちに、どんどんみんなの感想や意見が反映していくようにと思い、少しだけ、雰囲気を変えてみた。限られた誌面のなかで、ソフトウェア付属のドキュメント以上のことを載せることはしょせん無理でもあるので、ここでは1つ1つのソフトウェアをできるだけわかりやすく、何のために作られたものであるかを中心に紹介していくことにしたのでよろしく。

前回のOPLLシリーズに引き続き、今回もMGSシリーズという音楽用フリーソフトウェアを付録ディスクに収録した。もちろん、どちらもMSXの音楽用フリーソフトウェアの定番なのだが、MGSの場合は同時に17音鳴らすことができる。

それでは、大きくバージョンアップしたMGSシリーズについて、作者のAinさんに聞いたことを伝えよう。彼の話によると、今回のバージョンアップではプログラムの容量を小さくするために、いくつかに分割したそうだ。たしかに容量を小さくすることによって、必要なプログラムだけ使えばよいのだから、合理的かもしれないね。

では、それぞれのプログラムについては、専用のコーナーを見てもらうとして、音楽データにスポットをあててみよう。

ぜんぶで音楽データは6曲分あるのだが、なかなか気合が入っている作品が多い。なぜなら、END−MANさんにしてもAIDIXさんにしても、既成の曲に自分で手を加えたアレンジバージョンの作品があるし、OPLLシリーズで有名なゆじさんの協力によって、ゆじさんがOPLLプレイヤー用に作曲した「疾風迅雷」を、AinさんがMGSEL用に作り直した作品を収録することができたからなのだ。ラッキー！

## ◉今月のフリーソフトウェア一覧

| | | |
|---|---|---|
| ●FM音源プレイヤー | MGSEL Ver.3.00t | by Ain |
| | MSP Ver.1.01+ | by Ain |
| ●FM音源ドライバー | MGSDRV Ver.3.04 | by Ain |
| ●MMLコンパイラ | MGSC Ver.1.02 | by Ain |
| ●MGSEL用ディレクトリファイル作成ツール | MGSF | by サイバラ |

●音楽データ

『SDスナッチャー』より マスタースナッチャー1 by END−MAN



『ソーサリアン・メデューサの首』より 村 by END−MAN

『ソーサリアン・メデューサの首』より 村のアレンジバージョン by END−MAN

『ソーサリアン・囚われた魔法使い』より 地下要塞のアレンジバージョン by AIDIX

『ソーサリアン・氷の洞窟』より 洞窟1 by Ain



『UG9』より 疾風迅雷 by Ain

※疾風迅雷はY.Shibuyaさんが作曲しました

※疾風迅雷以外はMARIO−NETから転載。

## MSXの音楽フリーウェアの定番！ 先月紹介したOPLLシリーズと対極をなすプレイヤー

# MGSEL

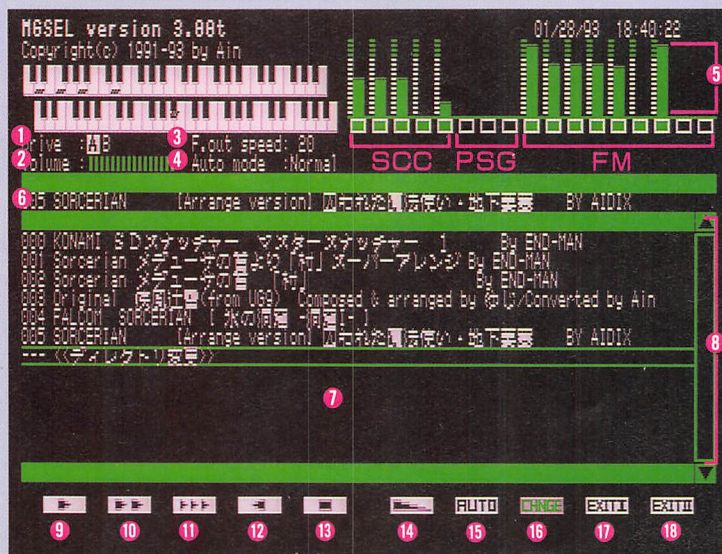
Ver.3.00t
by Ain

MGSELで音楽データを聞くには

```
A>MGSDRV↵
A>MGSF −↵
A>MGSEL↵
```

付録ディスクに収録してある音楽データを聞くためには、上に載せたとおりに命令すればよい。右の写真のように表示されるはずだ。おもな操作に関する説明も載せておく。また、MGSELは音楽データを聞くための専用のディレクトリファイル(MGSEL．DIR)が必要なので、初めて音楽データを聞くときには、まずそれを作る。

それから、前バージョンからMGSシリーズを使っている人のためにひとこと。今度のバージョンのMGSELは、まず始めにMGSDRVをロードしないと機能しなくなった。また、旧バージョン用のデータはそのままでは聞くことができないので、MGSCを使ってデータを変換する必要がある。頭の隅っこにでも置いといてね。

説明 機能／操作キー

❶ドライブ名の選択／CTRL
❷演奏ボリューム
❸フェードアウトのスピード指定
❹オートモードの選択。NormalまたはRandom
❺トラックのレベルメーター
❻現在演奏している曲名
❼MGSEL．DIRに登録されている曲名を表示
❽スクロールバー
❾既にロードされている曲を再演奏／F2
❿早送り1／F2
⓫早送り2(表示の更新なし)／F3
⓬遅くする／F4
⓭強制ストップ／F5
⓮フェードアウト／SHIFT＋F1
⓯自動演奏モード／SHIFT＋F2
⓰操作切り換え／SHIFT＋F3
⓱演奏を止めてから終了／SHIFT＋F4
⓲演奏を止めずに終了／SHIFT＋F5

**ドキュメントの読み方★** フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALLKANJI I③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名。

## MGSシリーズの柱となるドライバー。SCCカートリッジの音も鳴らすことができる

# MGSDRV

Ver.3.04
by Ain

このドライバーはMGSシリーズの中心となる重要なプログラムだ。これがないと、音を鳴らすことができないのだ。

初めて使う人のために説明すると、MGSドライバーとは、PSG、FM、SCCの各音源を最大17音まで鳴らすことができるミュージックドライバーのことをいう。88ページのMGSELの写真に、それぞれの音源のレベルメーターがぜんぶで17個あるはずだ。

では旧バージョンからの大きな変更点についてふれておこう。それは、MGSドライバー単体で音を鳴らしたり、音楽データを作成することができなくなったという点だ。つまり、MGSドライバーは17音の音源を鳴らすための準備をする役目専用になったわけだ。

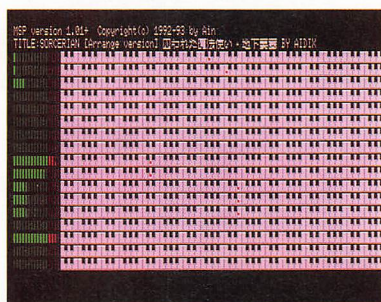
## DOS2専用のMGSプレイヤー。トラックごとにレベルメーターとキーボードが付属

# MSP

Ver.1.01+
by Ain

起動方法　A>MSP［ファイル名］◐　（あらかじめMGSDRVを実行）

●あっと驚く鍵盤だらけの画面だけど、鳴っている音をすべて表示するのでかしこい

起動すると、いきなりインパクトの強い鍵盤(けんばん)でいっぱいの画面になる。DOS2専用のプレイヤーなので、人によっては見ることができなくて残念だ。じつは、この鍵盤に演奏中の音がぜんぶ表示されるので、なかなか迫力があるのだ。それに、たまたま１曲だけ聞きたいときなどは、MGSELよりもこのMSPのほうが手軽に鳴らすことができるので、便利かもしれない。

## MGSELに必要なディレクトリファイルをいともかんたんに作成する便利なツール

# MGSF

by サイバラ

ＭＧＳＥＬ.ＤＩＲを作成するコマンド
A>MGSF　－◐

これはとても便利なプログラムだ。なぜならMGSELは専用のディレクトリファイルがないと、音楽データを読みこむことができないので、演奏も聞くことができない。MGSFはそのディレクトリファイルをかんたんなコマンド一発で作成してしまうことができるプログラムだからなのだ。もしもこのMGSFがなかったらどうなるかというと、MGSEL用のディレクトリファイルを１文字１文字入力して作成するほかないのだ。ついでに親切な操作性についてもいうと、たとえば、すでに前に作ったディレクトリファイルが存在しているときにこのコマンドを使うと、前のものを消すのか、それとも前のものにさらに付け加えるのかを聞いてきてくれるので、うれしい。

## 旧バージョンのMGSファイルやテキストファイルになっているMMLをMGSフォーマットの演奏データに変換する

# MGSC

Ver.1.02
by Ain

使用方法
A>MGSC<Input file>［<Output file>］［Option］◐

●<Input file>：テキスト形式のファイルのソースのファイル名を指定
●<Output file>：コンパイル後のデータのファイル名
●［Option］：－P……コンパイル終了後演奏を開始させる。
　　－n……データをセーブしない

MGSシリーズの音楽データを作るために必要なコンパイラだ。また、古いバージョンの音楽データを今回のMGSDRVで利用できるように変換もできる。とにかく奥が深く、付属のドキュメントもページ数が多いので、すべてをここでいうことはできないけど、変換後に演奏できる機能はちょっと便利。

## フリーソフトウェア感想文（2月情報号）

２月号ではＤＯＳ２専用のグラフィックローダーをグラフィックデータとともに収録した。とても美しい女の人のグラフィックを覚えている人もいるだろう。ＤＯＳ２という制限もあってなのか、今までよりも感想文は少なかったようだ。まあ、こういうときしかできないので、今回は特別に、いいたい放題シリーズでいってみよう。

### ●ＸＬＤローダー

すばらしいの一言！　まさかＸＬＤ画像が、わが家のＭＳＸでおがめるなんて思ってもみなかったことです。ああ、ＭＳＸをもっていてつくづく幸せだなぁ。
（東京都／遊佐隆弘・20歳）

私はＭＳＸ２しか持っていないので、このフリーウェアは使えませんでした。しかし、画像を表示するならきっとＭＳＸ２でもできそうな気がしてなりません。ぜひぜひ作ってほしいです。
（神奈川県／鷲尾直広・20歳）

うわ～い。ＸＬＤ画像が見れるぞ～い。いままでパソ通でＭＡＧやＰＩＣしかダウンロードしてなかったけど、これからはＸＬＤも仲間入りしたので、またディスクの山ができてしまうな。うわ～い。
（静岡県／沢村五郎・17歳）

『ただ意味もなく』なかなかシュールなＣＧでした。リアルでいいですよね。ＸＬＤ画像ってこのテの画像が多いのでしょうか？　もっと載せてください。
（岡山県／寺門広・26歳）

**ドキュメント郵送サービス★**
漢字ＲＯＭのないＭＳＸの人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して４月10日までにパソ天「４・５月号ドキュメント希望」係まで。いっしょにパソ天の感想も書いてくれるとすごくうれしい。

## 規定部門
## お題は「顔のパーツ」

### お耳
■東京都・ターンウェーデルンヴィクトリアT.Y.S Notos（16歳）

リアルな耳。しかもたくさん。わりと上のほうがとがっていて、耳たぶはフラットな、福耳とは逆なフォルムだ。新たに「ヴィクトリア」の称号も加わった作者のコメントによれば「カガミの前で耳を見ながら必死に方眼紙に描いた」そうなので、作者の耳がこんな形なのだろう。耳は、そのつもりで見ると個人差がとてもはげしい。

↑これだけきっちり並ぶとシュールな感じがしてくる

```
1 SCREEN7:COLOR,0,0:CLS:SETPAGE0,0
2 DIMA(180):DRAW"S4BM120,80":COLOR=(15,7
,6,5):COLOR=(13,5,4,3):COLOR=(2,4,3,2)
3 DRAW"C2U4EU3EUEU2E5RERERER5FRF3DFD2FD8
GD4GD2GDG3DGD2GDGD2GDG3LGL2GL2HLHU2HU4HU
5HU8":PAINT(125,85),15,2:C=14
4 DRAW"BM128,73C14E6RERERF3D2FD11GDGDGDG
3DGDGLGL3U11HU5H2U3":PAINT(132,80),C,C
5 DRAW"C13BM128,73E4R2ERER2ERF3U2H3DF3UH
3L3GL2GLG5DE3":PAINT(132,68),13,13
6 DRAW"C2BM127,73UEUERE4RERER2FF"
7 DRAW"C2BM129,78GD4R3LE3U2D2LRG3LE2UE2R
FL2R2DL2R2DHG2DGDHD5FD2GDGLREUER4ER"
8 DRAW"BM130,85C13RU2RDU2ED3FU4FD2EU3"
9 DRAW"BM131,89RD2R3HL":COLOR=(C,6,5,4)
10 DRAW"BM129,74C13RFR2ERFDFDFDFRH3F3RH3
F3UH3F3UHLHUHUHU2HL3":PAINT(132,74),13,1
3:DRAW"BM129,74C2REERER2ER3F2D2"
11 DRAW"BM137,73C2FD2FDFRFD2GD2G3LGL"
12 COPY(110,57)-(160,108),0TOA:FORI=0TO9
:FORJ=0TO3:COPYA,0TO(I*50+5,J*52),0:NEXT
J,I:FORI=0TO1STEP0:NEXT
```

### カワイイおめめ
■大阪府・ニョキTOM（16歳）

ふーっふっふっ、TOMクン、ナイス。「カワイイおめめ」という題で、じわーっと上から鼻と口を描いていって「どんな目が出てくるんだろう」と期待していると、この渥美清を10倍シンプルにしたような目がフラフラ浮かんでいる。あちゃー。TOMクンはMSX tRを達成したので、ここに「ニョキ」という称号を授ける。イタリアの、パスタの一種なり。

↑渥美目がフラフラと鼻周辺を動く。かんぺんしてくれ

## 自由部門
## スペースキーで叱りましょう

### SCREENの比較
■兵庫県・むなげ団（12歳）

初登場むなげ団クン（M）の作品はいたってかんたんなものなんだけどスクリーンモードの違いを、おなじ絵を描くプログラムを走らせることで比較する、そのアイデアが気に入ったのでサイヨー。RUNして最初に2～8を入力してリターンキー。そのモードで絵が描かれる。どのスクリーンモードがどうのこうのというよりも、はるかにはやくそれぞれの違いがわかったりする。

↑ドットがえらくでかい。それはSCREEN3だから。円にはまず見えない

↓SCREEN8だと、ワイヤー風のきれいな円が重なっていく。美しい

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:INPUT"SCREEN(2~8)
":A
20 SCREENA:FORI=0TO50
30 CIRCLE(120+I,90+I),15,3:CIRCLE(120-I,
90+I),15,10:CIRCLE(120+I,90-I),15,13:CIR
CLE(120-I,90-I),15,5:NEXTI
40 SCREEN0:LOCATE6,8:PRINT"ｱﾅﾀﾊﾄﾞﾉSCREEN
ｶﾞｲｲﾃﾞｽｶ?"
50 GOTO50
```

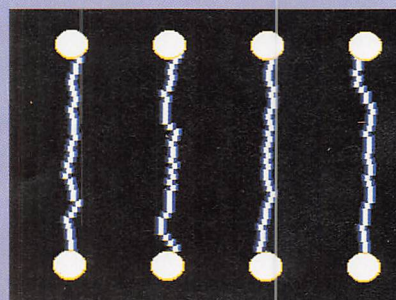
### 『飛行船の旅』＋『放電実験』
■兵庫県・HASEMAKO（28歳）

HASEMAKOクン（MS）は、今回2作品採用。まず、1本目は、大きな牧場（牛がたくさん）の上を飛んでいく『飛行船の旅』。牛がぜんぶおなじ方向を向いているのがなんともチープでおかしい。とてものんびりしたゼビウスといったところ。

2本目は『放電実験』。スペースキーを押すと、上下の電極の間で放電現象が起きる。近所のマンションに雷が落ちたのを目撃したのがきっかけで作ったそうです。放電の道筋と、電気の色合いがとてもきれい。そのマンションには次の日に水道局の車が来て、ポンプを直していたようです。

↑のんびりと飛行船の旅。ただいま北海道の巨大牧場上空

↑放電の青白い感じがよく出ている。さわると危険


**AVフォーラム事務局**　今月、2度目の5段階称号を達成したF.I.Sクンへのプレゼントを何にするかただいま塾長が考案中。次号でお知らせします（ひょっとしたらいきなり送ってしまうかもしれない）。（ち）

■放電実験

```
10 CLEAR 200:DEFINT A-Z:DEFUSR=105:COLOR
 15,0,0:SCREEN5:COLOR=(15,0,0,0):SOUND 1
2,0:SOUND 11,80:SOUND 6,0:SOUND 7,7
20 FOR P=0 TO 3:SETPAGE0,P:CLS:A=USR(0)
30 FOR X=0 TO 6:LINE(X,0)-(X,4),ASC(MID$
("DEKOKED",X+1,1))-64:NEXT
40 FOR I=0 TO 3:IF P=0 THEN 90
50 R=0:IF RND(1)>.5 THEN V=1 ELSE V=-1
60 FOR J=19 TO 171 STEP4:COPY(0,0)-(6,4)
,PTO(R+I*62+28,J),P
70 IF R>3 OR R<-3 THEN V=-V
80 R=R+RND(1)*5-2+V:NEXT J
90 FOR J=0 TO 1:CIRCLE(32+I*62,20+160*J)
,10,10:PAINTSTEP(0,0),15,10:NEXT:NEXT I
100 LINE(0,0)-(6,4),0,BF:NEXT P:BEEP
110 A=((A+1)MOD4)*-STRIG(0):SETPAGE A:SO
UND 8,-16*(A>0):SOUND 13,0:C=7*(RND(1)>.
7)*(A>0):COLOR=(15,C,C,C):GOTO 110
```

## ショリショリ

■鳥取県・バービーおめあて(22歳)

これは先月の規定部門(お題は「文房具」)からこぼれてきた作品。モノクロ画面で鉛筆を削っている様子を描いている。上手なのは、鉛筆の削りカスのシュワシュワな感じがうまく出ているところ。作品がかんたんに終わってしまうのもあっさりしていてきれいです。おめあてクンは就職浪人だそうだけど、tR達成記念に「バービー」という称号を贈りましょう。

↑鉛筆の回し具合、削りカスの出る感じなどがひかえめ

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:FORJ=0TO8:COLO
R=(2+J,0,0,0):COLOR=(2-(J=8)*4,7,7,7):NE
XT:G$="E2R3F2D3G2L3H2U3":DRAW"BM117,86E8
R1G8R7E4BL2U1L1D1BR3E4R4L17G11R17E11D11G
3NU11G2NU11G2NU11G4NU11L17U11BM112,93XG$
;":GOSUB4
2 LINE(112,94)-(92,136):LINE(119,97)-(99
,139):DRAW"BM113,98C1D2R1U2":FORJ=2TO8:X
=X-(J<7):Y=Y-(J>4):LINE(113+X,92+Y)-(93+
X,134+Y),J:NEXT:DRAW"BM92,136C15XG$;BR3B
D1R1D1L1":PAINT(93,137),1,15:GOSUB4
3 FORJ=0TO12:FORI=0TO1:COLOR=((J+I*4)MOD
7+2,7,7,7):COLOR=((J+I*4-1)MOD7+2,0,0,0)
:M=M+1+(JMOD2>0)*2:N=N+1:LINE(116+M,87-N
)-(121+M/2,82-N/2):NEXT:NEXT:GOSUB4:END
4 FORW=0TO600:NEXT:RETURN
```

## 断層

■神奈川県・佐藤貢(15歳)

画面が地震で揺れだしたとたんに結果の予測がつきますが、まったくそのままをビシッと決めてくれるのがうれしい。以下は作者自身による注釈。

1. 断層は地割れとちがいます
2. 日本の家はがんじょうだ

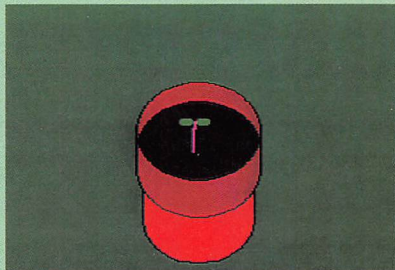
わたしの知り合いに、地震をとても怖がる人物あり。このまえの北海道沖の地震のときも東京は震度3くらいで、そのあと電話したらすっかりおびえているのだった。

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:SET
PAGE1,1:CLS:PRESET(80,99):PRINT#1,"うわっ、し
んだっ!":SETPAGE,0:CLS:SOUND7,7:SOUND6,3
1:SOUND8,16:SOUND12,3:SOUND13,8:PAINT(0,
0),4:DIMA(109)
2 READA$:FORI=0TO109:A(I)=VAL("&H"+MID$(
A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO44STEP5:CIRCLE
(A(I),A(I+1)),A(I+2),A(I+3),,,A(I+4)/10:
PAINT(A(I),A(I+1)),A(I+3)
3 NEXT:FORI=45TO109STEP5:LINE(A(I),A(I+1
))-(A(I+2),A(I+3)),A(I+4),BF:NEXT:SETPAG
E0:COPY(0,0)-(255,211)TO(0,0),1:COPY(0,5
)-(127,211)TO(0,0),1:COPY(128,0)-(255,20
6)TO(128,10),1
4 SOUND7,6:SOUND12,20:SOUND1,220:FORI=0T
O97:SOUND6,RND(1)*20+12:SOUND13,0:VDP(19
)=RND(1)*255:COLOR,,RND(1)*15:NEXT:SETPA
GE1
5 GOTO5:DATAA0B4640C0C3214280F036E323C0F
03BE28320F03806B0C090A7B6B040F05856B040F
057B6B00010A856B00010A00B4FFD30614A032B3
0B129C349F0819A52DAF0771788F7D0874788C8C
086C78709108947890910874 5E8C68017B728574
0F74967CB3028C9684B302748C8C9602
```

## 芽

■大分県・☞☾亞㊇閃☺F.I.S(13歳)

うーん、植物の双葉が出てくる様子をちゃんとシミュレートした、科学映画のような作品。F.I.Sクンはこれでなんとも読みようもない5段階称号が完成です。

むかし、塾長の実家には小さな庭があって、チューリップとかを育てていたことがあった。今から考えると、小市民として、なんて上手に暮らしていたんでしょう。鉢植えのひとつでも買ってくるかな。

↑まず茎が地面に出、それから双葉が上をむいて開く

```
1 COLOR1,0,0:SCREEN5:DEFINTA-S:COLOR=(0,
2,1,0):COLOR=(5,3,2,0):SETPAGE,1:CLS:V=1
.5:U=.1:Z=-.5:FORJ=0TO3:FORI=0TO9:X=I*24
+8:Y=J*48+31:W=Z:FORK=0TO9:FORL=0TO1:LIN
E(X+L,Y)-STEP(V,W),13:NEXT:IFY>J*48+37TH
EN3ELSEX=X+V:Y=Y+W:W=W+.5
2 NEXT:U=U-(J>2)*.45-(J=3ANDI=0):FORT=X-
UTOX+USTEPU*2:FORK=0TO2STEP2:CIRCLE(T,Y)
,4,K,,,1.7-U/5:PAINT(T,Y),K:NEXTK,T:IFJ<
3THENCIRCLE(X,Y-V*7+9),4,5,,,1.6:PAINT(X
,Y-V*7+9),5
3 V=V-.033:Z=Z-.1:LINE(I*24,J*48+32)-STE
P(23,15),0,BF:NEXTI,J:SETPAGE,0:X=128:CI
RCLE(X,106),40,,,,.9:CIRCLE(X,133),40,,3
,,.9:CIRCLE(X,120),40,,,3,.9:PAINT(X,71)
,6,1:FORI=0TO1:LINE(I*80+88,106)-STEP(0,
27):LINE(I*72+92,150)-STEP(0,20)
4 NEXT:CIRCLE(X,170),36,,3,,.9:PAINT(X,1
50),6,1:PAINT(X,170),8,1:PAINT(0,0),12,1
5 FORJ=0TO3:FORI=0TO9:COPY(I*24,J*48)-ST
EP(22+SQR(2),31+SQR(2)),1TO(116,90):NEXT
I,J:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

## 百人一首

■大阪府・BOTSN(13歳)

・この作品、ちらりと見れば、すぐわかる　とてもシンプル、アイデアが光る。

・わざわざに、FM音源、使うほど、音の中身は、ややこしくない。

・「サラリーマンは、気楽な稼業と」スーダラ節、合わせて歌う、塾長おやじ。

・くだらない、5・7言葉は、すぐやめて、すこしはまじめに、やってみんかい。

はい、初採用のBOTSN(M)クンでした。

```
1 _MUSIC:PLAY#2,"T140@0V1508C
CCCC1CEEEECC2CCCCC1<AA>CCCCC2
CCCCCCC1"
```

## ママ ーおもちゃ買ってー

■東京都・ターンウェーデルン ヴィクトリアT.Y.S Notos(16歳)

ターン(略)T.Y.S.Notosクン、今回の2作品は、だだをこねる子供を叱るの図。「おもちゃ買って〜」とぐずるガキにスペースキーで、げいんとお目玉を食らわす。「びえーっ」と動きが速くなり、さらにがつん、がつん、とお目玉をみまうと、ついには凍りついてしまいます。一般児童もこうだといいのだが、たいていいつまでもすねたりするので、いやんなっちゃうなあ。

↑あんまりうるさいのでどついたら、凍りついてしまった

```
1 SCREEN5:COLOR,0,0:Q=12:P=ATN(1)*4:SETP
AGE,1:CLS:SETPAGE,2:CLS:SETPAGE,0:CLS
2 K=60:FORI=0TO360STEP24:X=COS(I/180*P)*
80+128:Y=SIN(I/180*P)*K+80:N=128-(X-128)
*.1:M=80-(Y-80)*.1:C=15:D=I¥24:LINE(M+50
,N-10)-(105+X*.05,110+Y*.05),C:LINE(105+
X*.05,110+Y*.05)-(115,130),C:O=95:S=11
3 CIRCLE(102+X*.05,105+Y*.05),3,C:LINE(1
05+X*.05,110+Y*.05)-(N-30,M+40),C:LINE(1
15,130)-(100+Y*.04,128+X*.04),C:LINE(100
+Y*.04,128+X*.04)-(105,150),C:LINE(115,1
30)-(125+X*.05,132+Y*.05),C:E=1-(D>7)
4 LINE(125+X*.05,132+Y*.05)-(124,155),C
5 COPY(85,65)-(145,160),0TO((DMOD4)*K,-(
D>(-(D<8)*3-(D>7)*S))*O),E:CLS:NEXT:J=1
6 FORI=1TO15STEPJ:X=(IMOD4)*K:Y=-(I>(-(I
<8)*3-(I>7)*11))*O:COPY(X,Y)-(X+K,Y+O),1
-(I>7)TO(85,65),0:NEXT:L=100:M=16:R=13
7 IFSTRIG(0)THENSOUND1,9:SOUND3,8:COLOR=
(0,7):SOUND7,K:SOUND8,M:COLOR=(0,0,7):SO
UND9,M:SOUNDS,L:COLOR=(0,,0,7):SOUNDQ,K:
SOUNDR,9:COLOR=(0,,,0):J=J+1:GOTO6ELSE6
```

## うわさ

■京都府・DOAHO(17歳)

うわさの尻尾(しっぽ)に尾ヒレがついて泳ぎ出す、というまんまやないか。いかにもかんたんな魚の顔がまるで間抜け。「まんまやないか」というのは大阪の典型的なギャグ。大阪人の間では、会話はエンターテインメントなので話をしておもしろくするのが当然。そこをふまえずに、ただまっすぐにふるまったりすると、それではただの真実にすぎないのではないか、とつっこまれてしまう。

↑骨だけのうわさ魚に、やがて尾ヒレがつき泳いでいく

**お題**

2月情報号で募集した「アメリカ」は6—7月情報号で発表します。また、8—9月情報号のお題は3月情報号で募集した「遊び」です。かくれんぼ、じゃんけん、あやとりから最近のガンダムだのファミコンだのまで、ありとあらゆる遊びを対象とします。しめ切りは4月末日。

**特典**　【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。　【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者には図書券500円ぶん、「MSXtR」達成者には希望の商品(ただし定価1万円以内)を授与。　【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

Mファンで国際化のコーナーが始まってから、外国のユーザーやサークルからたくさん手紙が届くようになった。みんなこのページを読んでいるんだなあ、と思っていたのだけど、オランダでMSX－ENGINEがほかのサークルにどんどん働きかけているから、ということもあるようだ。ANMA、MSX CLUB GOUDAについで、こんどはSunrise Foundationというサークルからファクスが届いた。Sunrise Picturediskというディスクマガジンなどを作っていて、こんど編集部に送ってくれるとのこと。これは楽しみだ。

今回は国際課に届いた手紙を一部紹介しよう。（おさだ）

## 国際課によせられたお手紙を紹介！

### マイクロキャビンを見学したぞ！

ステファン・マウリスさん 19歳・スイス

➡日本に来ておおいに気にいったので、来年くらいにまた来たいと思っているそうだ。バックの日本ソフトの山に注目しよう

この写真はすごい！ バッチリとポーズをとっていて、持っているのはGTと『フレイ』のパッケージというのもすごいが、バックにある大量の日本のソフト、リリアのポスター、さらにはスーパーファミコンに、日本語のサークIIの攻略本まである（読めないと思うが）。

同封の手紙（英語で書かれている）によると、昨年の夏、1か月ほど日本に来ていたそうで、そういえば写真のバックに日本人との記念写真のようなものがはってある。

日本に来て、神戸や東京を観光するほか、マイクロキャビンを見学にいったりもしたそうだ。

そのときの様子をマイクロキャビンの人にきいたところ、「英語の話せる女性スタッフを通訳にして、会社の中を見てもらいながらおたがい片言の英語で話をしました。日本人でたまに見学に来る人はいますけど、外国人の見学者ははじめてでしたね」とのこと。

「コナミにあたらしいMSXのゲームを作ってほしい」とか、「MSXに新機種は出ないの？」とか、いってることが日本のMSXユーザーと同じというのもおもしろい。さらには手紙の最後に「好きなゲームベスト10」なるものまであって、1位は『幻影都市』、2位『ソリッドスネーク』、3位『フレイ』とつづく。

### ターボR用デモソフトを制作中

アンディーさん ？歳・スイス

バルセロナオリンピックの絵ハガキで送られてきた。英語の使い方がヘンなので（ひとのことはいえないが）適当に訳すと、彼はターボR用のデモを作るのが得意で、1993年にむけて（ということは今ごろは完成しているかもしれない）フリーウェアのレイトレーシングのデモを制作中だそうだ。

彼自身は夏休みをソフトの制作に費やしたので、オリンピックを見にいけなかったとのこと。これぞパワーユーザーの鑑（かがみ）だ！

⬅裏面のバルセロナ市街の写真もみせたかっただけどスペースの都合で割愛。ソフトができたらぜひ編集部に送ってほしいね

### 今年もよろしく

MSX CLUB GHQ・日本

⬆GHQからのイカス年賀状。国際課の味方ウルトリマンだ！ でも3分しか仕事をしなかったらやだなあ

### がんばれ国際化

土屋さん ？歳・日本

売ったりするのは外貨の問題で難しいかもしれないけれども、デモとかをM・FANのDISKの中に入れさせてもらうとかして、情報交換みたいなことしたらいいと思う。ソフトでもMSXのもので海外といわれてもあまりピンとこないがあちらの異国only softとかがあればそういうのも知りたい。感想として色が暗いものが多いが単調で明るいものはないのだろうか。

MSX

internationalization

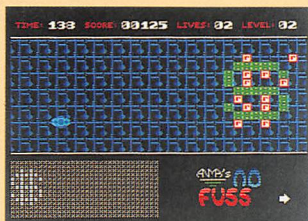
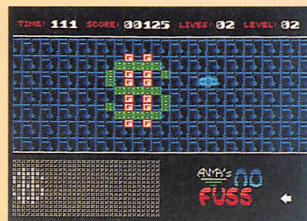
⬆イラストのセンスがあまりにおさだの好みにマッチしているのと、あて名が達筆だったので思わずのせてしまった。色はセンスの違いかな

# ANMAの新作・NO FUSS

MSX CLUB GHQからあらたな海外ゲームが送られてきた。ANMAの『NO FUSS』というゲームで、MSX1のRAM64K、1DD対応のゲームだ。

右からブロックのかたまりが動いてくるので、自機を操作し、弾を発射してブロックのならびをかえ、画面左下に表示されている見本と同じならびにすると1面クリア。うまくならびかえる前にブロックが画面の左端にいってしまうとアウト。簡単なように見えたけど、いざ始めてみるとちょっとした操作ミスが命とりになる、けっこうシビアなゲームだ。

これはTAKERUから、2500円で発売中だ。そしてもうひとつ、GHQから、『PSGトラッカー』というPSG音源を使った音楽のソフトもTAKERUで発売中。こちらもMSX1のRAM64K、1DD対応で1900円だ。GHQでは、まだほかにも2作の発売を検討中。その後もどんどんたくさんの海外のソフトを日本で買えるようにしたいとのことだ。日本の同人ソフトも、市販ソフトに負けないものがあるのだから、海外で発表できるようになったらいいな。

⬆MSXとは思えないキレイなタイトルだ。左下の弁当箱みたいなヤツが自機だ

⬆こんな感じで右からブロックがゆっくり動いてくる左下の見本どおりにならべかえる

⬆やった、完成！ これで1ステージクリアだ。しかしまだまだ先は長い

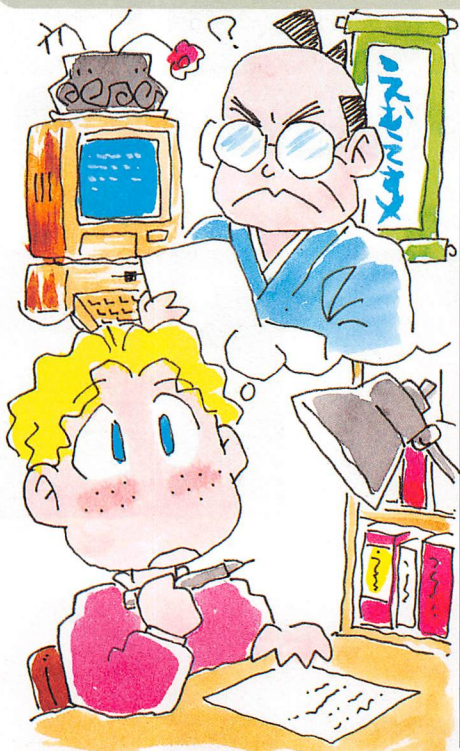
## おさだの「マッパーRAMってなんだ?」調査記

海外で使われているMSXでは標準装備になっているらしい「マッパーRAM」。日本では、ほとんど知られていず、『DECALOGUE』、『ANMA'S AMUSEMENT DISK』を手にしてはじめて知った人(含おさだ)も多いはずだ。このマッパーRAMとはいったいナニモノだろう。

アスキーにきいたところは3月情報号の下の欄外に書いたとおり。シマシマにかかって読みにくいかもしれないのでもう1回書くと、マッパーRAMというのはメモリマッパーという装置を備えたRAMで、MSX2／2+の中にはマッパーRAMでない機種もある(ターボRでは標準装備)。

自分のMSXがマッパーRAMかどうかを判別するには「FOR I=0 TO 255:OUT 255,I:NEXT」というプログラムを実行し、暴走したら(制御不能になったら)そいつはマッパーRAM搭載機、正常にプログラムが終了し、OKと表示されたらマッパーRAMを持っていないということになる。

ちなみに、編集部のマッパーRAMのない機種HB-F1XDでは、MSX-ENGINEのDRAGON DISKやDIXが動かない。これもマッパーRAMの関係のようだが、くわしいところは調査中。

次号でその結果を報告できるようにしたい。

## 外国のMSXユーザーにききました その2

### ジャン・バーベークさん 35歳・ベルギー

★使っているMSXおよび周辺機器は?
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、同社製のディスプレイとプリンタという構成。

★好きなゲームは?
(「どんな種類のゲーム」と書いたつもりだったけど、ゲーム名でこたえてくれた)
1番好きなのはコナミの『メタルギア』、2番は『F1スピリット』、3番は『テトリス』。

★なぜMSXを使っているのですか?
使いやすいから。5歳と7歳の子供たちもMSXで遊んでいる。それに安いし、遊ぶには十分な性能をもっているから。

★いままでにMSX・FANを読んだことは?
ない。

★ソフトなどはどうやって入手しますか?
ハードはPHILIPSから、ソフトはMSX-ENGINEなどのサークルから。

子供たちといっしょにゲームで遊ぶなんて、なんていいパパなんでしょう、いいなあ。だけど、ゲームに負けて子供にあたりちらしていたりしたらやだなあ。

### オーティズ・ダイアーさん 34歳・ベルギー

★使っているMSXおよび周辺機器は?
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、ディスプレイにプリンタ。ほかにAMIGAももっている。

★好きなゲームは?
1番はアクションゲーム。2番はアドベンチャーゲーム。

★なぜMSXを使っているのですか?
とても使いやすいし、はじめて使ったパソコンでもあるから。現在ではプログラミングやゲームに使っている。

★いままでにMSX・FANを読んだことは?
ない。

★ソフトなどはどうやって入手しますか?
MSX-ENGINEから。

★いままでに遊んだゲームは?
たくさんありすぎて名前をあげられない。

ベルギーは特別に郵便の届くのが遅いのだろうか? それともこの2人が同じ国というのはただの偶然なのだろうか? と思って日付を見たら92年12月24日と93年1月11日。単に回答がおくれただけのようだ。

## おたよりはMファン国際課へ

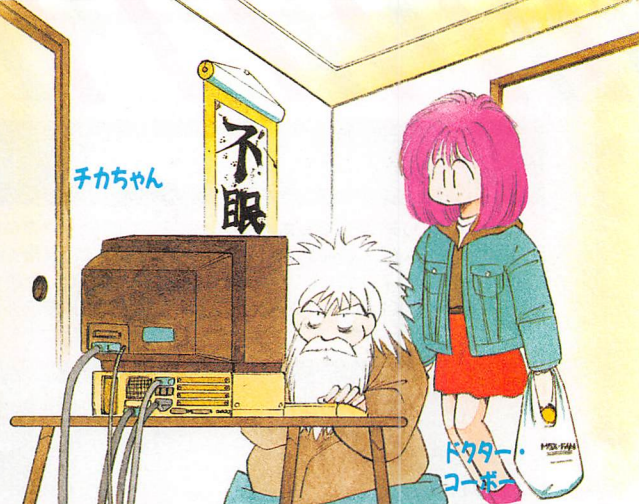
国際化のコーナーに対する意見、質問、情報、今後の要望などのおたよりをどんどん送ってください。誌上で紹介した人には、今回から500円ぶんの図書券をさしあげます。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

## 同人サークルのInterpreter Softwareに話を聞いてみた。

パソケを目前にひかえた、とある日のこと……。
**チカ**：あれっドクター、どうしちゃったんですかぁ?
**ドクター・コーボー**：うーん、ちょっとバグがでてのう。2日徹夜はさすがにこたえるわい。
**チカ**：やだー。そこまでして同人ソフト作ることないじゃない。
**コーボー**：こうでもせんと、明日のパソケに間に合わんではないか/　それよりチカッ/　絵は描いてきたんじゃろーな?
**チカ**：いや、ぜんっぜん。
**コーボー**：にゃにぃ?　ならば今日徹夜して、明日のパソケに間にあうように描きおこせい/
**チカ**：えー、だってこれ来月発売だったじゃないのよぉ。
**コーボー**：予定は未定で決定じゃなぁぁぁぁぁぁぁぁぁいっ/　今夜は帰さんぞ(あぶない)。

## 同人だからできる越境制作

上のコーボーとチカちゃんのやりとりは別として、同人ソフトサークルは実際どのようにして1本のソフトを作っているのだろう?　そんな疑問を解決すべく、今月は同人サークルに突撃インタビューをしてみたぞ。

今回取材に応じてくれたのは、MSX専門の同人サークル「Interpreter Software」(インタプリタソフトウェア)だ。このサークルは、関東を中心に活躍しているサークルで、これまで4本の作品を発表。下に紹介したのがそれだが、いずれの作品もプログラム・CG・音楽ともに完成度が高く、ユーザーから高い評価を得ている。とくに音楽は、Mファンの付録ディスクのBGMでよくお目にかかる「なると」クンだから、ピンとくる人も多いんじゃないかな。

話を取材にもどすが、Interpreterの開発室兼住居は東京は田端、駅から10分と歩かない所にある。われわれ取材班がドアのベルを鳴らすと、代表者である岸上クンがこころよく迎えてくれた。岸上クンはこのサークルで主にプログラムを担当している。まあ、いうなればリーダー的存在なのである。

彼につれられて部屋におじゃますると、なにやらなかがさわがしい。なんとそこにはCATCH22という、ちがうMSXの同人サークルの人たちがいて、某エンジンの「アニキィ～」でもりあがっていた。サークルがちがうのに、こんなことってありうるのだろうか?　そこらへんをまず岸上クンにぶつけてみると、「最近はいろんなMSXのサークルの人が集まって遊んだりソフトを作るというパターンが多いんです」とのこと。

じつは、先月紹介した『ODS』も、たくさんの人々の協力によって作られていて、1つのサークルが作っているわけではない。このInterpreterも『ODS』の制作にからんでいれば、CATCH22もそうなのだ。ほかにもいろいろなサークルが集まって、1本の『ODS』ができあがっていたのだ。

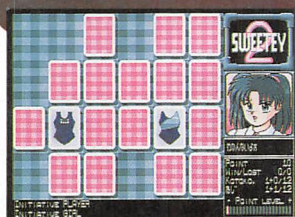
左から飯田クン、岸上クン、木村クン、清宮クン。岸上クンはMSX歴も長く、プログラムもかなりくわしい。いままでに彼が作ったソフトは、自作の拡張命令を使って組まれている

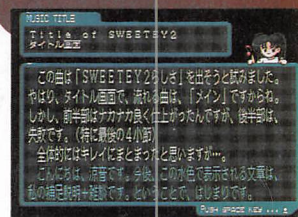
### SWEETEY

この作品がInterpreterのデビュー作。ゲームはブラックジャックだ。最初パソケで80個だしていきなり完売した

### SWEETEY PLUS

第2作目。ゲームはマスターマインド。かんたんにいうと数字あてゲーム。このとき初めてインターレース画像を組みこんだ

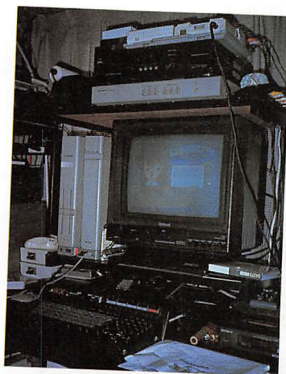
### SWEETEY2

いちばん力をいれたという3作目。ゲームは神経衰弱。Interpreterはボードゲーム作品を得意としている

### Interpreter Music Library

ディスクマガジンを作ろうとして間に合わず、急きょできた音楽総集編。なるとクン個人集と化しているとは岸上クン談

## パソケット開催予定(3月14日～5月16日まで)

★3月14日(日)「札幌パソケット23」⇨札幌テイセンホール／「静岡パソケット14」⇨静岡産業館　★3月20日(祝)「パソケット31」⇨東京文具共和会館／「岡山パソケット15」⇨みのるガーデンビル　★3月21日(日)「大阪パソケット21」⇨大阪国際貿易センター／「岐阜パソケット7」⇨岐阜商工会議所／「仙台パソケット20」⇨トレンドホール／「新潟パソケット13」⇨プラザー文化センター　★3月28日(日)「高崎パソケット11」⇨高崎地域医療センター／「博多パソケット21」⇨アコム貸ホール／「広島パソケット15」⇨広島市東区民文化センター　★4月4日(日)「金沢パソケット11」⇨石川県産業展示館／「名古屋パソケット25」⇨名古屋市公会堂／「姫路パソケット2」⇨姫路プラザホテル／「水戸パソケット12」⇨水戸市民会館　★4月18日(日)「宇都宮パソ

かくしてInterpreterの代表岸上クンと、遊びにきていた飯田クン、木村クン、清宮クンの4人相手で取材は始まった／ってあれ？　Interpreterって1人？　ほかの人はいないの？
「もともとウチは3人でスタートしたんですが、みんな仕事の関係でバラバラになってしまったんです。今メインは僕1人で、あとは助っ人としてほかのサークルの人や、地方の人にたのんでやってもらってます。プログラムは僕ですから、グラフィックや音楽とかは送ってもらったりして作っているんです」
　なるほど。そういえば音楽担当のなるとクンも愛知県に住む人だったっけねぇ。
「彼は作業が早いし、曲もイメージどおりで、いうことないですね。で、ウチの場合は各自が家

⬆おもに開発に使っているFS−5500F2にハードディスクもつながっている。この机の下にはPC−9801があった

⬆こちらのFS−A1WXはおもにデバッグ、遊び用。ターボRはなかったが、開発に使うときは誰かが持ちよるそうだ

で作業をしたものを持ちよるという形をしてて最終的には、それを僕がまとめると。むかしは今ほどサークル同士の合作というのは多くなかったですけど、それでも持ちより型開発というスタイルはずーっと変わっていませんね」
　そう話す岸上クンの部屋には、MSXのほかにもたくさんのハードがならんでいる。
「いま開発には、BASIC部分をMSXで、マシン語部分はおもにPC−9801で作ってます。それでもMSXのソフトしか作らないのは、MSXが好きだからなんですよ／」
　気の合う仲間が集まり、それもサークルの枠を越えて、ひとつの作品を作っていく。すべてのサークルがこれに当てはまるわけではないが、これこそ同人の特権でありノリなのであろう。

# TAKERU・同人情報

今月の1本『Dewoman・前編』ターボR専用 1,500円(税込)

チカ：今月のTAKERUのオススメ同人ソフトは、ディスク4枚組の長編アドベンチャーゲーム『Dewoman』です。デューマンと読んでくださいね。
コーボー：今回発売しているこのソフトは、Dewomanの3部作の前編にあたるのじゃ。すなわちのちに中編・後編がでるんで、かなりの長編アドベンチャーというわけじゃぞ。
チカ：このゲームの世界は、西暦2400年のお話。プレイヤーは、天界で神をめざして修行するシャナディなる人物となって進めます。ある日のこと、突然天界に悪魔が降りたち、天界を火の海としてしまいます。それに怒りくるったシャナディは、すでに聖者でもない、悪魔でもない、その間の「Dewoman」になってしまうのです。そして、天界に火をはなった悪魔エリトヴァリスを倒すべく、お供のパグルという動物と旅をすることになります。
コーボー：ゲームは基本的にコマンド選択式じゃが、読む部分が多いのが特徴で、小説のような感じになっているんじゃ。ま、お話を楽しむものじゃが、イベントとしてバトルシーンや、3D迷路などももりこまれていて、なかなかおもしろい仕上がりじゃぞ。

⬆主人公シャナディとパグル。長編アドベンチャーだけあって、この世界も広大だ

## ■TAKERU取り扱い同人ソフト一覧（1993年2月1日現在）

| ソフト名 | サークル名 | 価格 |
|---|---|---|
| タイマーボール | アスキャット | 500円 |
| MSX テクニカルガイドブック4 | アスキャット | 1,500円 |
| ぽよぽよらいふ | PASTEL HOPE | 800円 |
| ほいっぷる | PASTEL HOPE | 800円 |
| Bubble Utilize | PASTEL HOPE | 800円 |
| ARROW OF DIRECTION | ピロヤンソフト | 600円 |
| クロネコの単語 | チロリンソフト | 1,500円 |
| ANMA'S AMUSEMENT DISK | CLUB GHQ | 1,500円 |
| DECALOGUE | CLUB GHQ | 1,500円 |
| ぽよぽよらいふ2 | PASTEL HOPE | 1,000円 |
| VIPER & ZERO | IPUS | 2,500円 |
| ARROWS | 幻想創造主 | 1,000円 |
| Dewoman・前編(ターボR専用) | BLUE-EYES | 1,500円 |

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+(2DD)用。価格は税込。
なお、お問い合わせは、ブラザー工業（☎052-824-2493）まで。

【バージョンアップ情報】『VIPER & ZERO』が、バージョンアップして、『テキストエディタV&Z2』として4月下旬に3,500円で新登場。『～V&Z2』同様IPUS制作の『ビデオテロッパ ポップ』というソフトも4月10日より発売に（価格は4,800円）。くわしくはブラザー工業へ。

## 取材を終えて…

「MSXが好きだから」この言葉が印象に残った今回のサークル取材。そのほかにも、アンナミラーズの略称とか、私と鉄道との出会いとか、セーラームーンうんぬんとかいった余計な話もとびだして、取材班はうれし……いや、たいへんだった(じつはそっちでもりあがってしまったのが本音)。
　今回は取材というかたくるしさよりも、遊びに行ったみたいな感覚が大きく残った。みんなじつに明るく、楽しい人達ばっかりなのだ。そして、ソフト開発もみんなで持ちよってワイワイやって作っている。そんな仲間同士が集まるからこそ、いい作品が生まれる。これは、すばらしいことだ。
　最後に「徹夜はしますか？」とつっこんで聞いてみると、「徹夜でふらふらになることがやっぱり好き」という答えが返ってきた。それはいいけど、編集者じゃないんだから体だけには気をつけてね。

## 同人ソフト送ってね

チカ：ソフトを送るにあたって、いくつか注意がありまーす。
コーボー：まず通信販売をやってることが条件じゃ。ここで紹介すれば、全国のみんなが欲しがってしまうしの。そして、アニメやマンガのパクリもだめじゃ。オリジナル作品で勝負するのじゃ。
チカ：露骨な性描写をした作品はいけません。清く正しい同人ソフトをお待ちしていまーす／　紹介したら掲載誌をあげます。
●あて先
〒105東京都港区新橋4−10−7
TIM MSX・FAN編集部
「めざせ／　同人の星」係まで

ケット8」⇨宇都宮産業展示館／「豊橋パソケット8」⇨豊橋ガスビル・サーラ　★4月25日(日)「郡山パソケット7」⇨イベントスクエアOZ／「札幌パソケット24」⇨札幌市民会館／「栃木パソケット6」⇨栃木県商工会議所／「福山パソケット4」⇨福山労働会館　★4月29日(祝)「大阪パソケット(予)」⇨大阪府立体育会館　★5月2日(日)「広島パソケット16」⇨広島市東区民文化センター／「福井パソケット6」⇨福井ステーションビル／「松本パソケット4」⇨松本市協立厚生会館　★5月3日(祝)「富山パソケット8」⇨富山産業展示館　★5月4日(祝)「パソケット・スペシャル4」⇨都立産業貿易センター　★5月9日(日)「博多パソケット22」⇨博多スターレーン　★5月16日(日)「静岡パソケット15」⇨静岡産業館／「名古屋パソケット26」⇨東別院青少年会館　※時間はどの会場も11：00〜15：00で、午前8：00前の来場は禁止。お問い合わせはユウユウ内パソケット事務局（☎03-3842-6499）までお願いします。

# 紙芝居&動画教室

今月のPOINT
お絵かきさんから動きに進級

**今月から作品解析はやめにして、紙芝居の作り方を1から指導します。いままでCGしか描いたことのない人で紙芝居に興味がある人は、この連載講座を読んでいけば、最後は紙芝居を作れるようになるぞ！**

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
中津泰彦

講師プロフィール
株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任。MSX2版の『Xak』でデビュー。以後『FRAY』、『幻影都市』など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、ときどきほかのMSX作品を手伝っているので、MSXにはなじみ深い人でもある。

## プログラムがRAMにいくなら画像データはVRAMへ

パッと見てくれるとわかると思うが、今回より内容一新／初心者にもわかる誌面作りをめざすことになった。気分も新たにがんばるぞ／　の中津です。

で、なぜ内容一新かというと、そもそも紙芝居を楽しむ人をふやす目的で始めたこのコーナー、どうやらムズかしく突っ走りすぎたみたいで、「わかんなーい／」のおハガキが続出してしまったのだ。これでは意味がないというわけで、路線変更とあいなったわけである。

かんたんにいえば、いままでのような投稿のプログラム解析はしない。投稿作品は楽しんでもらうを前提に紹介だけにした。そしてここでは、いままでCGしか描いたことのない人が紙芝居を作れるようにと、わたくし中津がお教えしていきたい。「中津先生〜♡」なんてよばれたら、ゾクゾクしちゃうぞ。わかんないことがあったら、どんどん意見をよせてちょうだい。

それでは、新装開店第１回は「RAMとVRAM」から始めてみたいと思う。

RAMっていうのは知ってるよね。キミたちがプログラムとか打ったらコンピュータがそれを記憶しておく電子部品のことだ。RAMは、いつのまにか一般用語に化けてしまって、今ではデータをたくわえる場所とか入れ物の名前という事になってしまっているけどね。で、データといっても、グラフィックや数値、プログラムなども含むわけで、まあ、何でもありありの世界ではあるのである。

しかし、わがMSXでは、RAM64K、VRAM128Kとかいって、RAMのほかにVRAMというヤツがいる。

これがどういうヤツかというと、RAMにはプログラムや数値が記憶されるが、キミたちが描いたグラフィックとかは、VRAMに記憶される約束になっているのだ。VRAMとは、VIDEO・RAMのこと。つまり画像用のRAMという意味である。

キミたちのMSXのモニタに表示されてるグラフィックはすべてVRAM上にあって、それを動かすプログラムがRAM上にある。これは、BASICであろうと、市販のゲームであろうと変わらない基本中の基本であるといえるだろう。

とにかくVRAMとは、絵や画像＝グラフィックを入れるところであると覚えてもらいたい。そしてさらに、VRAMの実体にせまってみよう。

```
10 SCREEN 0
20 PRINT"NAKATSU"
30 GOTO 20
```

MSXでは、プログラムはRAMに記憶されるが、画像データは画像データ専用のRAM（VRAM）に記憶されるしくみになっているのだ

## AFTER SCHOOL 紙芝居倶楽部　今月の投稿作品より

**ここのコーナーはみんなから来た投稿作品を紹介していく部分です。さて今月は小沢考クンの投稿で「北風と太陽」です。これはイソップ童話「北風と太陽」のパロディなので、原作を知らない人は、ぜひそちらを読んでからお楽しみください。読むと10倍は楽しめますよ。**

### 作者より一言　東京都／小澤考（22歳）

この作品は、オンメモリで動かすために画像データを３画面につめこむのに苦労しました。メッセージは漢字表示させたかったのですが、裏VRAMに入りきれなかったので断念しました。作中の登場人物は、すべて自分の顔を取りこみ、SCREEN8からSCREEN5に変換、頬や口を修正し、キャラクタの個性を出したものです。また、眉をつりあげたり口もとをニヤけさせたりして、表情をおおげさにしています。ちなみに本人はこんな顔ではありません。たぶん……。

### 【北風と太陽】

SCREEN5／DD倶楽部／画面4分の1使用

①　北風：どちらが旅人のコートをぬがせられるか勝負しないか？

②　太陽：ようし、いいとも！

⑦　太陽：なんてガマン強い男なのだろう。
北風：あのコートをぬがすのは、とても無理だな。

## MSXのVRAMには舞台と楽屋がある

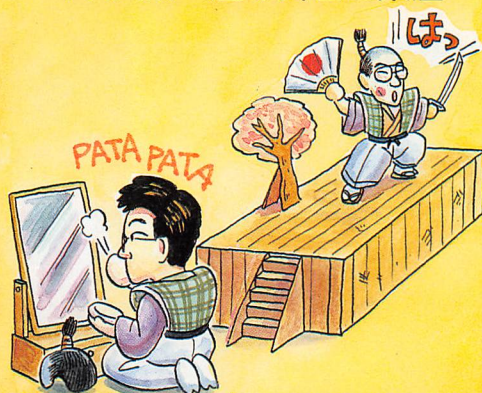
VRAMには、1画面分のグラフィックだけではなく、何画面分かのグラフィックを記憶しておくことができる。キミたちがよくゲームとかしているとき、目の前で表示されている画像のほかに、すでにちがう画像がVRAMには記憶されているのだ。

これを、見えている部分を舞台、見えない部分を楽屋と考えてもらう。つまり、キミたちの目の前に表示されている画像が舞台であり、裏でかくれている画像が楽屋ということだ。

これを紙芝居でいうと、表示して動いている部分が舞台で、アニメパターンがしまってあるのが楽屋にあたる。この教室でも最初に「裏VRAMをのぞいてみよう」ってやったよね(わかんない人は1月号か2月号を見よう)。あれが楽屋なんだ。

BASICの命令でCOPYというのがある。これにはいろいろな機能があるのだが、そのひとつに、楽屋から舞台にグラフィックを移す機能がある。

これを使って、何枚かのグラフィックを次々と表舞台に移すことが、見ている側からは紙芝居や動画になるというわけなのだ。ねっ、かんたんでしょ?

### VRAM一座の舞台と楽屋

VRAMには、画面に表示している部分が舞台とすると、裏で次にだす画面を準備できる楽屋ももっている。紙芝居は実際楽屋にアニメパターンを描きためておいて再現するのだ

## 紙芝居するならSCREEN5がベスト

さて、紙芝居をする場合問題となるのはコマ数である。VRAMには何画面かのグラフィックを記憶できると書いたが、やっぱり限界があるのでたくさんのコマをわりふれない。

キミたちがよくCGを描くときに使うSCREEN7のモードでは、じつは2画面分しかVRAMは記憶してくれない。しかもその1画面分は表示画面として使ってしまうので、楽屋に入るアニメパターンは残りの1画面分しか置いておけないのだ。

これが、SCREEN5となると、なんと4画面分も記憶できるぞ。その中の1画面が表示画面として使われても、のこり3画面分のグラフィックを楽屋に待機させておけるので、この量はあなどれない。ドットがアラいから……なんていってられない。現にいままでの紙芝居投稿者は、ほとんどがSCREEN5を使っている実例がある。紙芝居をするなら、ぜひSCREEN5を使ってもらいたい。

次回の授業は、実際に動画を用意して、BASICでアニメさせる基本的な方法について、教室を開こうと思います。では次号! (中津)

### ドットはアラいがパターンは多い!

ふだん、みんながCGとして描くSCREEN7は全部で2画面分の絵しか記憶できない。しかし、SCREEN5だと4画面分も記憶できるのだ。紙芝居をするならSCREEN5がベストなのだ!

SCREEN5の場合

SCREEN7の場合

### 質問、投稿 どんどんください

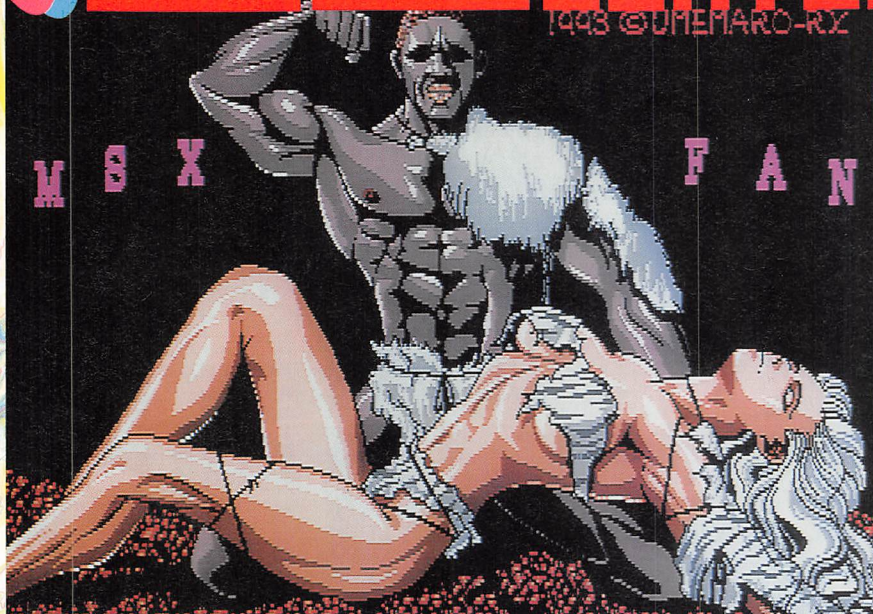
新装開店して第1回目の授業、いかがでしたか? きっと紙芝居をサクサク作れる人にはバカバカしいページかもしれませんがCGしか描けなくてそれを動かしてみたいという人は多いのです。これからも今回みたいに教えていきたいと思いますので、「こんなことやってほしい」とかありましたら編集部あてにおたよりください。投稿もお待ちしています。 (中津)

★「紙芝居&動画教室」への投稿募集中!応募要項は81ページ

ほぼ梅麿の

# CG CONTEST

［CGコンテスト］

←千葉県・高木祐作(?歳)。なんかこの手にひかれた。このコブシに男の熱いものを感じたぞよ。数あるハガキのなかで、こういうのを描いてきたのはキミだけだ

寒い冬ももう終わり。早く夏よ、来ておくれ〜。マロは夏が大好きでおじゃる。えっ理由……？　それは、各自のご想像におまかせするぞよ、ムフフ。　協力:ビッツー

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## POINTシステム

投稿された作品をビッツーCGチームの5人が評価してくれます。優秀者には、下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおくられます。

●イラスト部門……1人1〜5点で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で計125点です。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数はつけません。梅麿が独自で選びます。そのなかで上位3位に入った人は、下の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、選外の掲載者にはMファンディスク1枚がおくられます。

**部門別　賞金・賞品**

| 総合POINTS | イラスト部門 | ぬりえ部門 | |
|---|---|---|---|
| 100〜125 | 現金1万円 | 梅麿のイチオシ! | 現金5千円 |
| 80〜99 | 3千円分の図書券 | 梅麿のニオシ! | 千円分の図書券 |
| 60〜79 | ディスク5枚 | 梅麿のサンオシ! | ディスク3枚 |

## 梅麿トビラ絵ダイアリー

ほっほっ、最近のトビラ絵は女の子ばっかりだったから、今月は久しぶりにムキムキものを描いたでおじゃる。とはいってもやっぱり男一匹は華やかさにカケるので、手前にセクシーなお姉ちゃんをそえてみたぞよ。いかがかな？

では今月のムキムキ兄ちゃんを描くにあたって、ひとことアドバイスをば。

こういう兄ちゃんを描くには、人間の筋肉のつきかたを勉強するでおじゃる。いちばんいいのは実際に見て描くのがいいんだが、さすがに「見せてくれ〜」なんていうと変態あつかいされるおそれがある。

で、そういうときは、本にたよるのがいちばん／　マロが今回参考にしたのはボディービル関連の雑誌や本でおじゃるぞ。今年はなんか「アニキィ〜」がハヤっているみたいなので、みんなも女の子ばっかり描いてないで、アニキに挑戦してたもれよ。

↑イカした肉体は頭の中で想像して描くより、資料をもとにして描こう

### 梅麿なんでもQ&A

今月は、CGコンテストに関する読者のみんなから寄せられた質問にお答えしたいと思うぞよ。ではさっそくいってみようぞ。

Q　賞金・賞品が安っぽくなってませんか？　昔は現金がいっぱいもらえたのに……。

A　賞品を図書券にしたのが気に入ってないらしいが、ここはCGコンテストであって金稼ぎの場じゃないぞよ。図書券にした理由は、みんなに本をたくさん読んでもらいたいからでおじゃる。構図・デッサンの本でもボディビルの本でもよし。参考になりそうな本を賞品の図書券で役立ててたもれ。

Q　CGコンテストの優秀者って、梅麿さんより上手じゃありません？

A　その通りだぞよ。でもそれは、総合100ポイントこえている人のみだとマロは信じておるぞよ。すなわち、100ポイントをこえている人はプロなみの実力をそなえているということだ。マロだってプロとしてのプライドがあるので、負けられんぞよ。

Q　誌面に掲載されたCGって、ウチのモニターで見るより色が暗いと思うのですが？

A　雑誌は印刷の事情で、写真は多少暗くなってしまうのでおじゃる。そればっかりはガマンしてたもれ。

**登場人物紹介**

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ／　ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

# イラスト部門

**梅麿**　今月は、みんな冬休みと重なっていたので投稿が多く、うれしかったんだが……。
**ファンキーK**　じつはそのほとんどが、ぬりえ部門の応募だったんだな、これが！
**Dr.S**　かえってイラスト部門は少なかったですね、今回は。
**のぐりろ**　みんな冬休みはぬりえするぐらいの時間しかなかったんでしょーか？
**アニイ！**　いやいや、今月のぬりえのお題ってたしか梅麿うさぎだったからな……。たくさんくるのもわかる気がするが。
**梅麿**　ひよっ、照れるでおじゃるな。それなら調子こいて、次から2枚描いてみようかの。こんどはうんとエッチなやつ。
**アニイ！**　こらこら！

## ぶ～け

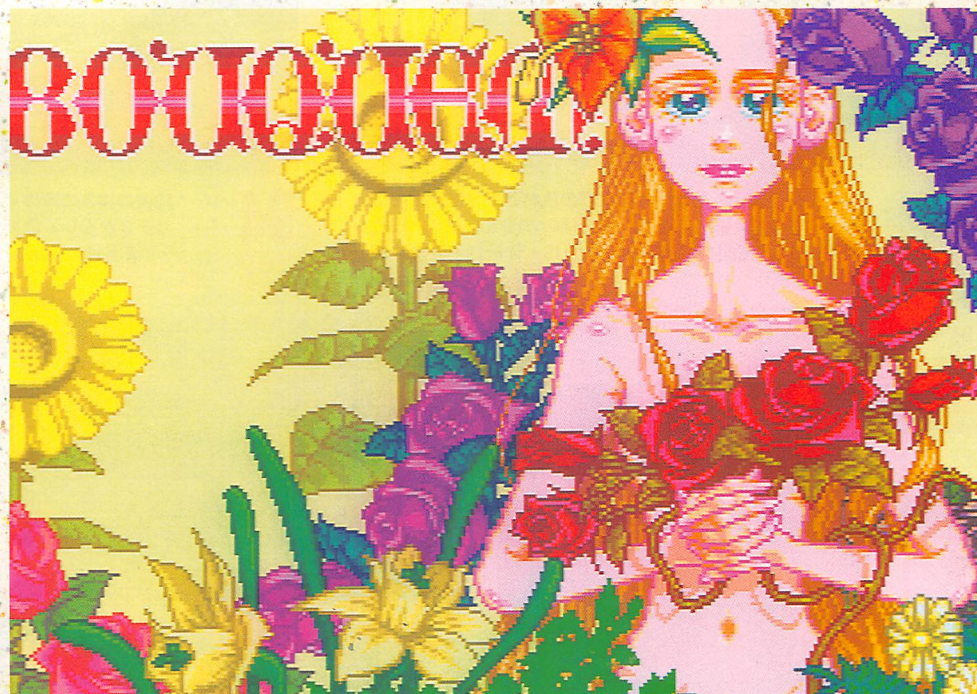
埼玉県／迫章久(25歳)　自　S8

**107 POINTS**

構図 21　色彩 22　魅力 23　背景 20　表現力 21

なかなかバランスがよい作品でおじゃるぞ。ただ、文字が背景にまぎれてしまって、少々インパクトにかけてしまっているぞよ。もうすこし強調したほうがよかった気がするが、まあいいじゃろう。㊕

### 作者のコメント

少女マンガの雰囲気をねらってみました。下描きで拡大縮小移動を使い構図を決めたあと、各部分を別々にしあげていき、コピーではり合わせました。主線は直線をつなげて引いたあとに修正をくわえています。いちばん苦労した所といえば、やはり肌の「赤み」でしょうか。何度も何度も試行錯誤をくりかえした結果がこの表現ですが、いかがでしょうか？　埼玉県・迫章久

## 押入れの中のルネサンス

東京都／意識下広告(15歳)　G　S12

**103 POINTS**

構図 18　色彩 20　魅力 22　背景 19　表現力 23

これはすばらしい作品だぞよ。なかなか芸術っぽくできていて、このセンスに感動したぞよ。㊕

### 作者のコメント

新しきを知るためには、古きを学べ。ということで、アニメ絵からはなれ、ルネサンス風の絵にしました。
12だと色化けしますが、なんとか目立たなくしたつもりです。背景が苦手なので早く克服したいと思います。
最後になりましたが、採用していただきありがとうございました。
それじゃあ再見！
東京都・意識下広告

**記号の解説**
Ⓖグラフサウルス　Ⓟパナソニックシステムディスク　ⒻFIツールディスク　ⒹDD倶楽部　自自作ツール　他その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

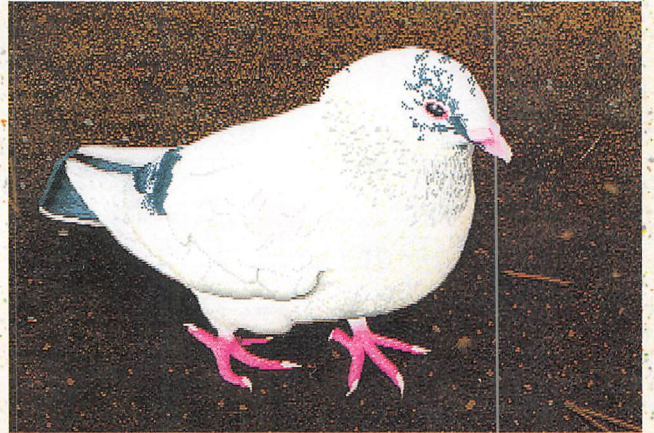
## 記憶の倒錯

埼玉県/李恭明(21歳) Ⓕ S7

**99** POINTS

人間についているちょうちょの羽の色がとてもキレイだじょーん。まばゆい感じ。でも、絵全体の雰囲気をもっと確立させてね。Ⓝ(構図17・色彩22・魅力19・背景19・表現力22)

## 白いハト

神奈川県/築地琢郎(17歳) Ⓖ S7

**94** POINTS

地表の描きこみはすごいぞ／ しかしこの作品にはオリジナリティがない。地表技術をもっとオリジナル作品に生かせ！ Ⓚ(構図16・色彩21・魅力15・背景20・表現力22)

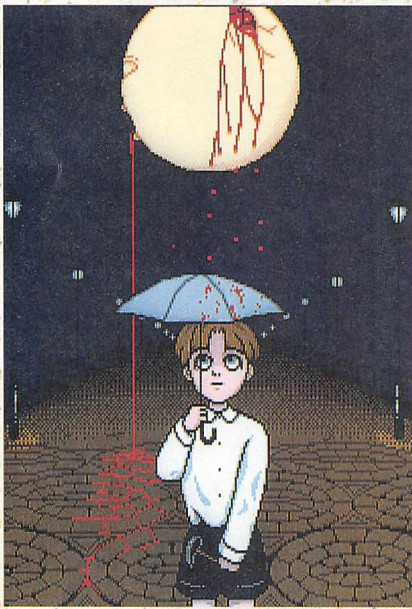
## 月夜の殺人事件

東京都/野沢智美(20歳) 

**93** POINTS

なんかおそろしい感じがして、なおかつユカイな作品ですね。あなたはすごいセンスをしています。次回作も期待します。Ⓢ(構図18・色彩16・魅力20・背景18・表現力21)

## 海ワシ

鹿児島県/Mr・モノマネ(18歳) Ⓖ S7

**92** POINTS

背景が遠くにいくほどうすく(あわく)してあればよくなったけど。㋐(構図19・色彩18・魅力18・背景17・表現力20)

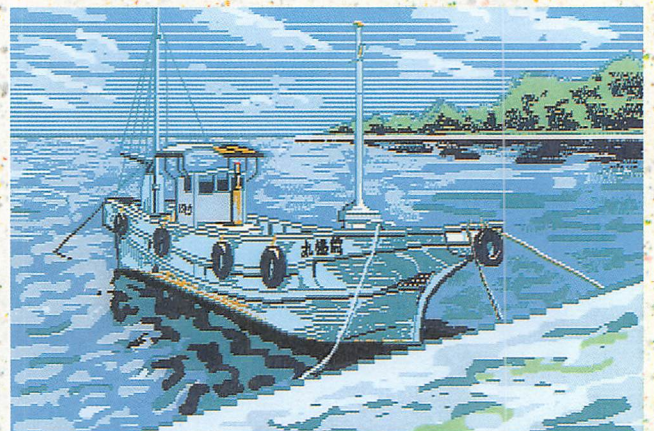
## 電装城市

埼玉県/迫章久(25歳) Ⓙ S8

**86** POINTS

オリジナル版ブレードランナーって感じでおじゃるな。㊕(構図17・色彩15・魅力16・背景19・表現力19)

## MINATO

埼玉県/くりんとんよりくりきんとん(?歳) Ⓖ S7

**92** POINTS

美術の時間に描く絵みたいー。アラいペンタッチがいい雰囲気だしてるじょーん。背景画に新たな風がふきおこるかぁー？Ⓝ(構図19・色彩20・魅力19・背景17・表現力17)



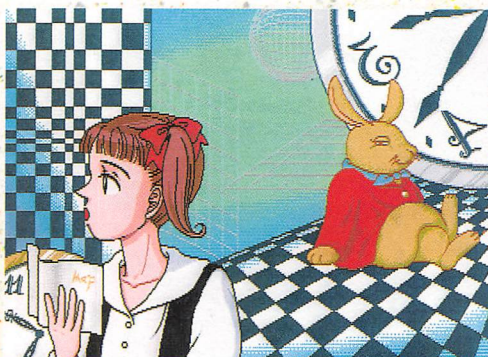
### おしかった作品

『ファンキーヘッド』。和歌山県・山内光樹／個人的に気にいった。オレなのかどうかは不明だが、他の４人が認めずボツった。Ⓚ

『JUMP IN 1993』神奈川県・KITA／腰から足にかけて、ふともも付近が気になります。いえ、デッサンの点で……。Ⓢ

# CG CONTEST

## CGの国のアリス

東京都／野沢智美(20歳) G S7

**86 POINTS**

しっかり要点をおさえている感じです。新鮮でいいですね。Ⓢ(構図16・色彩17・魅力19・背景16・表現力18)

## 怒羅魂

神奈川県／築地琢郎(17歳) G S7

**83 POINTS**

ウロコがタイルで描かれているぞ。じつに魅力的なCGだ。㋐(構図15・色彩19・魅力16・背景14・表現力19)

## MAD ANGEL

神奈川県／辰(16歳) G S7

**81 POINTS**

チョーアブラギッシュなCGだぁ。アニメアニメしてる。㋨(構図18・色彩14・魅力15・背景16・表現力18)

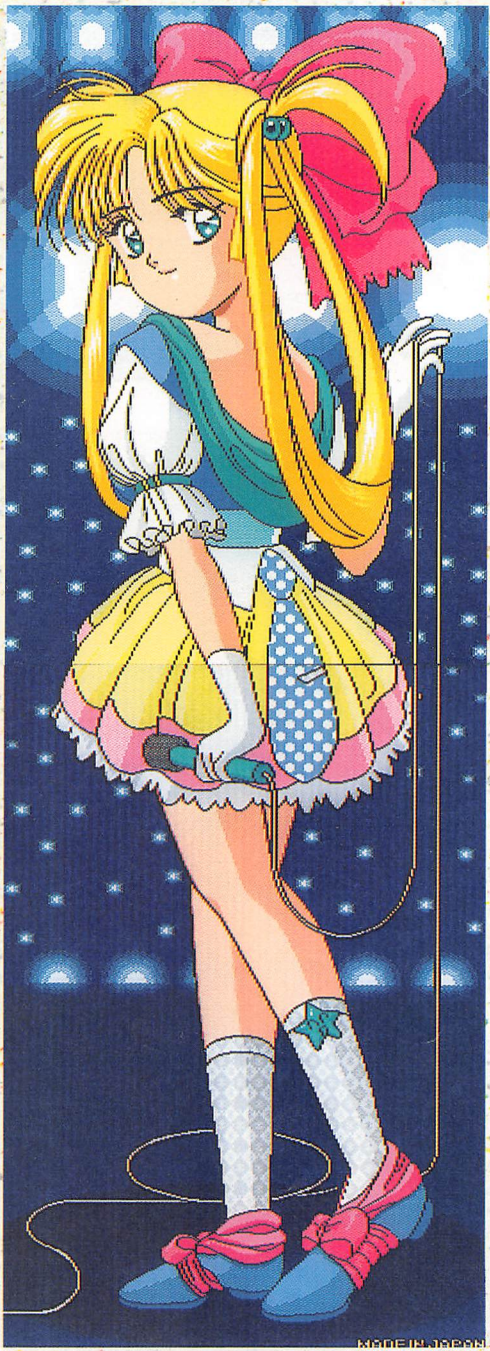
## 敗走

千葉県／SABUROWTA(18歳) G S7

**78 POINTS**

多くの物をつめこみすぎて、統一感にカケているな。㋐(構図16・色彩16・魅力15・背景15・表現力16)

## 新曲よ!

岐阜県／日本製(25歳) G S7

**88 POINTS**

女の子を描くのがうまいぜ! タテ2画面CGは、描くのがすごくむずかしかったと思うぞ。このパワーに負けて大掲載してしまったぜ! Ⓚ(構図17・色彩18・魅力18・背景16・表現力19)

## 空の旅

滋賀県／レビュー山本(22歳) G S7

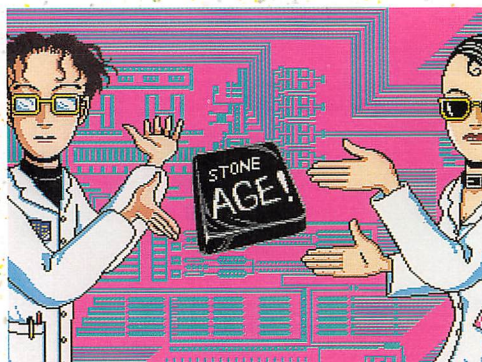
**90 POINTS**

これはなつかしい。CGコンテストがはじまったときぐらいからあったキャラクタだもんね。あいかわらずかわいく、うまい。㋐(構図18・色彩18・魅力18・背景16・表現力20)

『Red』長野県・みなさいなげっと／色が少ない感じがする。赤にもいろいろな色があるというコンセプトのほうがよかったな。㋐

『幻術』鹿児島県・ないにい・ありょ／画面のもり上げ方に統一感がないぞよ。絵自体は年齢的にもまだのびる。がんばれっ! ㊕

## STONE AGE!

東京都／野沢智美(20歳) Ⓖ S5

**77 POINTS**

雰囲気だけで押しきってるけど、こういうのも必要だぞよ。㋣(構図15・色彩15・魅力18・背景13・表現力16)

## UWOO!

香川県／ミラア(16歳) Ⓖ S7

**76 POINTS**

CGから苦労が見えてきます。とにかく努力賞ですね。Ⓢ(構図15・色彩14・魅力16・背景13・表現力18)

## C58363

埼玉県／くりんとんよりくりきんとん(?歳) Ⓖ S7

**74 POINTS**

この機関車は動いているのか、止まっているのかわからない。㋐(構図13・色彩15・魅力17・背景14・表現力15)

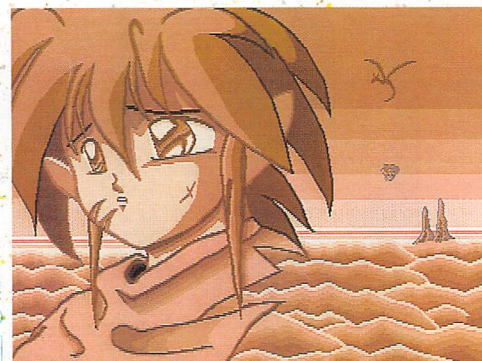
## Mistress M

神奈川県／フリント(31歳) Ⓖ S12

**74 POINTS**

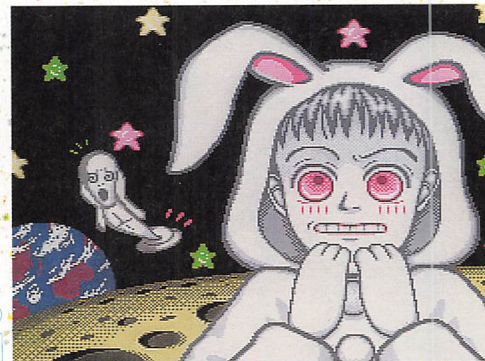
あわいかんじで雰囲気がいい。歌が聞こえてくるようだ。Ⓚ(構図15・色彩16・魅力14・背景10・表現力19)

## あの時を見つめて

埼玉県／たんちょくん(16歳) Ⓖ S7

**73 POINTS**

学校の会報のイラストをそのままCGにしたらしいぞ。㋐(構図14・色彩15魅力14・背景14・表現力16)

## はいほー!

東京都／野沢智美(20歳) Ⓖ S5

**72 POINTS**

色が少ないのが残念だが、楽しんで描いているのが伝わるぞ。㋐(構図15・色彩11・魅力16・背景14・表現力16)

## ファンキーKのここを直せば採用だぜ!

### Moment des adieux

神奈川県/KITA(20歳) Ⓖ S7

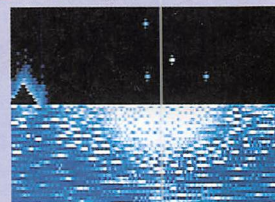
↑これは人魚かタイツをはいている女性かという議論も出た。そこらへんもハッキリさせよう

今月は左の作品がテーマだ! まずはジックリと見てくれ。

いちばん目につきやすいのが、人物だというのがわかるだろう。ハッキリいってしまえば人物のデッサンが悪い! CGや絵には描いちゃならない角度というのがあるもので(絶対描いちゃダメとはいわないが)、顔だったら、真横からちょっとずらした角度(奥の目がすこし見えるぐらいのナナメ画)とか、体なら真横の角度がそうだ。描きたくば描けばいいが、じつに見ばえが悪い。プロでもそうやすやすと描きはしないぞ。

キミが参考にしたという雑誌をオレ様も見てみたが、これも顔は真横を向いていても体はナナメで描いていた。前にもいったようにデッサン力とはどれだけ気持ちのいい絵が描けるかだ。ときには見ばえて判断して描かないと、進歩はしないぞ。

けっきょくは、3D(3次元)な現実を、2D(2次元)で表現することになるのだから、絵としての効果を考えよう!

### こういう表現は非常によいのだが…..

↑こういった表現は評価できる点で、デッサンが悪いだけにもったいない気がするぜ!

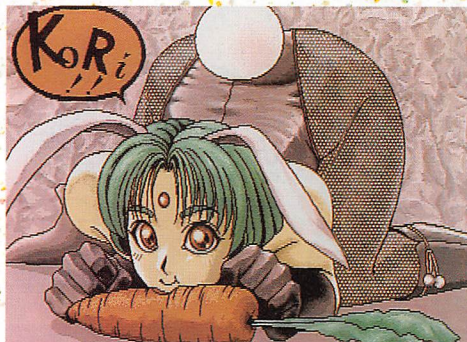
『我伝竜騎士』大阪府・蛟氷水/イラストとして成立はしているが、あまりにもあっさりすぎる表現で、食傷ぎみでおじゃる。㋣

『一本でもにんじん』東京・宇宝秀行/グラデーションはよくがんばった。しかし、髪の色はかえてくれといいたいぞよ。㋣

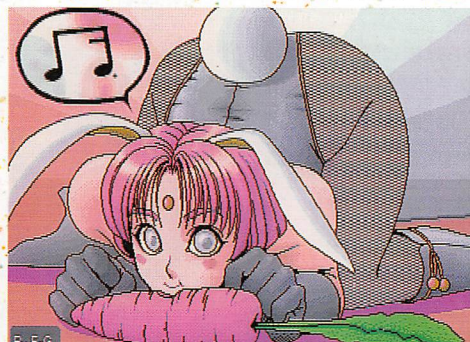
# ぬりえ部門

**梅麿**　今月からぬりえ部門の評価を点数づけではなく、マロがじっさい見て判断しすることにしたぞよ。そのなかで、今月の1位、2位、3位を選びだしていくやりかたでおじゃる。3位以下になってしまっても、掲載されれば賞品はでるので、1か月3作品しか発表しないということではないぞよ。今月はスペース的に3作品しか載せられなかっただけなので、そのへんをおまちがいなく。しかし、今月はものすごい投稿量で、競争率が高かった。つかれたな〜。

## こりっ！

長野県／うーもりだ（20歳）

イチオシ！　この作品はこまかくぬられていて、ほとんどいうことなしでおじゃる。背景の表現もじつにみごと。これからも期待しているぞよ。

## おにんじん

三重県／エスカルゴンGOMA（15歳）

ニオシ！　全体的に紫とピンク色が入っているのが気にいった点ぞよ。フキダシもうまいし、しあがりもよい。きれいにしあがっていてグーでおじゃる。

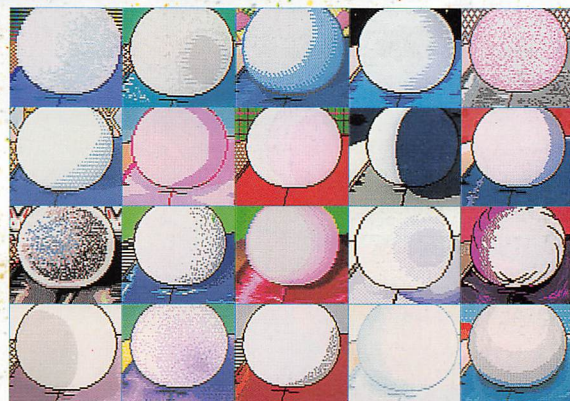
## ぬりえ

千葉県／SABUROWTA（18歳）

サンオシ！　白からピンク、ピンクから黒までの多色グラデーションが、なかなかきれいでいいぞよ。ぬりぬりぱっぱぁでおじゃる。

## 梅麿ウサギのシッポくらべ

**梅麿**　ある日のこと、突然Mファン編集長がやってきて「ボツになった人のなかからさぁ、しっぽだけならべてちょうだい」といって去っていった。というわけでこのコーナー。

いやぁ、やってみるとなかなかおもしろいではないか。いろんなぬりかたがあるぞよ。

# ぬりえ部門用お題CGを読みこむには……？

付録ディスクのCGコンテストで、お題CGの読みこみ方がすこし変更になりました。

以前、このファイルはグラフサウルスのデータになっていましたが、今回からは、BASICのセーブ形式で収録しています。これで、F1ツールディスクを使っている人でも拡張子変更うんぬんは必要ありません。

今月はアニキィ〜を中心にぬってもらうぞよ。ムキムキがゾクゾクしちゃうかも？

## グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ツール上でロードのセットをBASICに合わせてからロードします。ディスクウインドウ内でロードするモードを〔BSV〕にします。あとは「ODAI—4.SC7」というファイルをさがしだせばOKです。ぬりおわってからセーブするときは、〔SRN〕にもどすことを忘れないでください。くわしくはグラフサウルスのマニュアルをご覧ください。

いままでどおり読みこもうとすると、ファイル名はでてこないぞ

## F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上でロードセットをBASICにあわせてからロードします。SCREEN7にして、セットアップメニューでロードセットを選びます。ここでBASICを選択し、メインメニューでふつうにロードすればOKです。セーブするときは、セットを必ずG—EDITERにもどしてからセーブしてください。くわしくは、F1ツールディスクのマニュアルをご覧ください。

拡張子変更がいらなくなったから、すこしはラクになったぞ

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

# ほほ梅麿のCGコレクション1から ちょっとだけ中身紹介だぞよ！

**梅麿**　当初の予定より発売がおくれしまってじつにもうしわけない『ほほ梅麿のCGコレクション1』。ここでは、この宣伝もかねて、収録しているなつかしいCGの一部をちょこっと紹介してみたいぞよ。では、発売に関してみんなから一言。
**ファンキーK**　やっと発売か／イライラさせやがって／
**アニイ／**　まぁまぁ、いいじゃん。発売できるカタチになったんだから、ねぇ。
**Dr.S**　でも考えてみれば、今のCGコンテストってゲーム十字軍からはじまったんですよね。なつかしい〜。
**のぐりろ**　やっと発売、うれしいのだ、うれしいのだ、うれしいのだ〜っはっは／
**梅麿**　ということでみなさん、このソフトをひとつよろしくお願いもうしあげるのでおじゃる。

★90年10月号に掲載された中村和洋の作品。古さを感じさせないできばえ

★S－IIの作品。彼はいまでもMファンの常連さんだ。掲載は90年11月号だった

★おなじく90年11月号に掲載されたSABUROWTAの作品。こんな作品もあった

★90年12月号に掲載された佐藤由健の作品。シンプルイズベストがすばらしい

★少女マンガっぽいのがウケていた東田淳二作品。じつによくできている

★アニメ風タッチが目立った内田豪の作品。91年1月号より

★またまたSABUROWTA作品。当時の賞金は1000円だった。91年1月号掲載

MAG形式ゆえ PC-98でも見られる

★MAGデータはパソ通でおなじみのセーブ方式。機種を問わず見られるのがいい

★91年4月号掲載の「BUTA」佐藤いっちゃん作。このころからタイトルがついた

★「DRAGON」レビュー山本作。彼はCG常連だから知っている人も多いよね

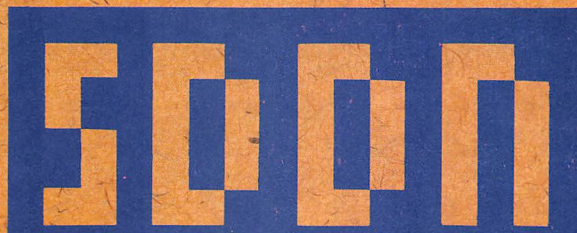
★「GIRL2」おなじくレビュー山本作品。昔も今もかわってないのっていいね

## ほかにもまだまだ 全100作品を収録して 3月下旬発売予定

全国のタケル設置店でお求めになれます
（TAKERU事務局では通信販売も受け付けています）

価格4,000円（税込）

対応機種 MSX 2/2+ MSX turbo R　2DD・4枚組 マウス対応

企画/開発：徳間書店インターメディア㈱ MSX・FAN編集部☎03-3431-1627
発売：ブラザー工業㈱TAKERU事務局☎052-824-2493

# 名作が登録されるTAKERUに注目

## 『ラプラスの魔』や『アグニの石』が新たに仲間入り!

MSXの名作を次々に復活させ、いまやユーザーの話題独占といった感じのブラザーのTAKERUだが、新たにソフト2本の追加が決まった。

今回仲間入りするのは、ハミングバードソフトの『ラプラスの魔』と『アグニの石』。

まず『ラプラスの魔』だが、ホラーRPGとして、いまから約4年前にMSX版が発売。もうすぐPCエンジン版も発売になるので、最近のユーザーも名前くらいは聞いたことがあるだろう。原作は『ロードス島戦記』でおなじみの安田均氏。じつはこのゲーム、彼のパソコンデビュー作なのである。

『アグニの石』のほうは、真紅のエメラルドであるアグニを狙う泥棒のお話。時間の概念を取り入れたハラハラドキドキのコマンド選択式AVGだ。両方とも3,800円と、かなり安くなっているのでお買い得だろう。

また、『ロードス島戦記』と『福神漬』がセットになって売られることも決定。こっちのほうも見逃せないぞ。

ここで、ブラザー工業の荒川さんから、ひとこと。

「スタートして約2か月がたった、TAKERUの名作を再び発売作戦。予想以上に好評をいただき、たいへんうれしく思っています。これからも、どんどんタイトルを増やしていきます。ユーザーのみなさん、ソフトハウスのみなさん、よろしくね」

※P.107に関連情報あり

▶ラプラスの魔

⬆アメリカの幽霊屋敷が舞台。モンスターやワナの数々がプレイヤーを襲う!!

▶アグニの石

⬆体力が落ちると動きづらくなったり、集中力が散漫になったりと、なかなかリアル

### ■TAKERU新規登録ソフト (2月15日現在の情報)

| 発売日 | ソフトハウス | タイトル | TAKERU価格 |
|---|---|---|---|
| 発売中 | マイクロキャビン | サーク | 4,400円 |
| | | サークII | 4,400円 |
| | | FRAY | 3,900円 |
| | | FRAY(ターボR専用) | 3,900円 |
| | | サーク・ガゼルの塔 | 3,900円 |
| | | ザ・タワー(?)オブ・キャビン | 4,800円 |
| | 日本ファルコム | イース | 3,900円 |
| | ボーステック | 銀河英雄伝説II | 4,900円 |
| | | 銀河英雄伝説II・DX kit | 2,900円 |
| 3/下 | ビッツー | 首斬り館 | 3,000円 |
| | | シンセサウルスVer.2.0 | 3,800円 |
| | | ファミクルパロディック | 3,000円 |
| | | MIDIコン | 3,800円 |
| | ウェンディマガジン | ピンクソックス1〜3 | 2,000円 |
| | | ピンクソックス4〜7 | 2,000円 |
| | | ピンクソックス8 | 3,000円 |
| | | スーパーピンクソックス | 3,000円 |
| | | どしふんスペシャル | 1,800円 |
| | ハミングバードソフト | ロードス島戦記&福神漬 | 5,800円 |
| | | ラプラスの魔 | 3,800円 |
| | | アグニの石 | 3,800円 |
| | 工画堂スタジオ | シュヴァルツシルト | 7,800円 |
| | | シュヴァルツシルトII | 7,800円 |

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+用。
価格はすべて税込で、発売中以外のソフトについては予定価格になっています。

### ■オリジナルグッズ・プレゼントの内容※

| ソフトハウス | 内容 | 人数 |
|---|---|---|
| マイクロキャビン | オリジナル・ハードフロッピーケース | 10名 |
| ボーステック | 『銀河英雄伝説』キャラクタ・バッジ | 5名 |
| 日本ファルコム | 『イース』ディスケットホルダー | 10名 |
| | 『イース』キャラクタ・バッジ | 1名 |
| ハミングバードソフト | オリジナル・ミニティッシュ&メガネ拭き&『ロードス島戦記』シール2種のセット | 10名 |
| | 『ロードス島戦記』セーム皮地図 | 1名 |

※TAKERU CLUB会員の人が新規登録ソフトを購入すると、自動的にそのソフトハウスのオリジナルグッズプレゼントの抽選対象になります。プレゼントの内容は表のとおりで、しめ切りは3月31日。当選者には直接グッズが発送されます。なお、ふつうのプレゼントではないのでハガキでの応募はできません。

1月29日、編集部をおそった悲しいニュース

# 『シムシティー』発売中止!!

## ただし、復活の道はないわけではない……。

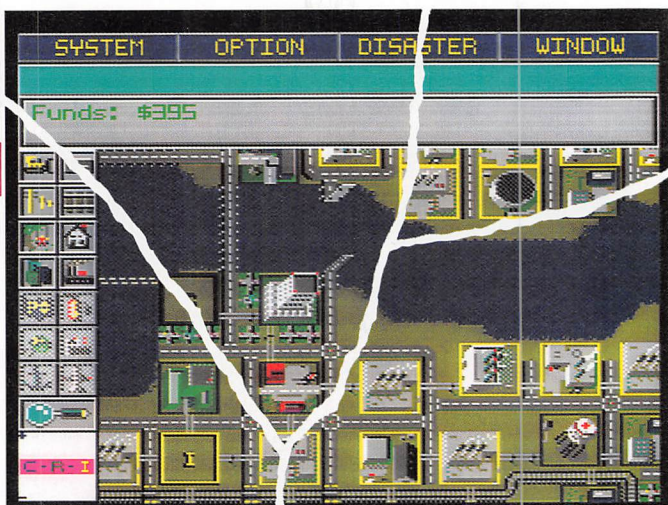
このページを開いてショックをうけた人はかなりいると思う。突然ではあるが、『シムシティー』の発売が中止になってしまった。正直なところ、こうして原稿を書いているいまも、まだ信じられない気持ちでいっぱいである。いや、それ以上に記事を読んでいる読者のみんなのほうが、頭の中はパニック状態かもしれない。信じられないし、信じたくもない。それが偽らざる心境ではないか。

編集部が発売中止の報告をうけたのは、1月29日の午後のこと。イマジニア・広報の飯田さんからの電話によってだった。

「このたびプログラマとの契約を解除することになりました。これ以上ズルズル発売を延ばしていては、編集さんやユーザーのみなさんに申しわけないですから。ですので『シムシティー』は発売中止ということに……」

心配していたことが、まさに現実となってしまったのだ。とにかく、こうして電話で話していてもはじまらない。直接会って、詳しいことを聞かなくては……。それから3日後の2月1日、西新宿にあるイマジニアへと出かけてみた。

『シムシティー』が移植されるという記事を最初に載せたのは、92年の1月号。当時、MSXへの移植は無理だろうといわれていただけに、移植決定のニュースは、かなりショッキングなものだった。それは、ぱおぱおのやっていた人気コーナー「いーしょーくー情報」の反響をみれば一目瞭然。やったやったの大合唱で、全MSXユーザーが、いやパソコンユーザーのすべてが、もしかすると世界中の人たちがMSX版『シムシティー』に注目していたかもしれない。

そんな周囲の期待とは裏腹に、イマジニアのほうはおっかなびっくりのスタートだったのだ。PC−98などパソコンソフトを手掛けてはいたものの、MSXはまったくの未知なるマシンで、市場の状態すらよくはわからなかったという。そういえば、その当時「プリンセスメーカーはどのくらい売れますかねェ」とか「ブライと発売時期が重なるとマズいですよねェ」などと、よく飯田さんに聞かれたものだ。

「1年以上も前に発表したのに、いまだにシステムの移植に苦しんでいるなんて、これはどうしようもないです。このままダラダラとやっていても時間とお金がかかるだけ。ビジネスですから、結果を出さないことには、上も納得しませんから……」

去年の5月号より。静止画ではあるが、画面を見ながら説明してくれたおふたり

アマチュアが趣味で作っているのとはちがい、利益を得られなければ意味がない。きびしいようだが、飯田さんのいうことももっともなのだ。ただ、こうもいってくれている。

「いまは、ただあやまるしかありませんが、これでは自分自身も納得がいきません。だから、今回の中止という決定に対するみなさんの意見が聞きたいのです。怒りや苦情をうける覚悟はできています」

さらに、100パーセント約束はできないがと前置きをしたうえで「上を動かすだけの材料が集まれば、また可能性も……」ともつけ加えた。材料とは、ずばり『シムシティー』に期待しているMSXユーザーの声である。

2月1日、『シムシティー』発売中止について語る飯田さん（左）と、開発課の本間さん

市街全景画面。ぜひとも自分の手で遊んでみたかったのだが……

## ほんとうに、ほんとうに申しわけございません

『シムシティー』の発売をお待ちいただいていたみなさん、本当に申しわけありません。このたび、プログラム難航のため開発を中止せざるをえなくなってしまいました。いろいろとご不満をお持ちだと思いますので、その思いはお便りにてうかがいます。みなさまのご意見が「復活」の起爆剤になることを期待しています。（イマジニア株式会社）

深々と頭を下げる飯田さんと本間さん。終始、神妙な顔の本間さんが印象的だった。



★シムシティーに対するキミの気持ちをぶちまけろ　あて先は、〒163-07　東京都新宿区西新宿2−7−1　新宿第一生命ビル15階　イマジニア株式会社　開発課「シムシティー復活希望」係。なお、電話は絶対禁止。かならず手紙でお願いします。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

# MSX新作発売予定表

表の見方⇨無印はMSX2／2+、●はMSX1から対応、★はターボR専用、◉はMSX2／2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは、税込の価格です。

**この情報は2月17日現在の予定です！**

| 発売予定日 | タイトル／メーカー名／予定価格 |
|---|---|
| 3月8日 | ◉MSX・FAN4-5月情報号（本+ディスク）/徳間書店/980円（税込）♪ |
| 12日 | ◉キャンペーン版大戦略Ⅱ・かすたまキット/マイクロキャビン（TAKERUでのみ販売）/4,500円 |
| 下旬 | ◉ほほ梅麿のCGコレクション1/徳間書店（TAKERUでのみ販売）/4,000円（税込）♪ |
| 未定 | ◉グラムキャッツ2/ドット企画／7,800円♪ |
| 5月7日 | ◉MSX・FAN6-7月情報号（本+ディスク）/徳間書店/980円（税込）♪ |

| 発売予定日 | タイトル／メーカー名／予定価格 |
|---|---|
| 6月未定 | ◉MSXトレイン2/ファミリーソフト/7,800円♪ |
| 発売未定日 | ★ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定♪ |
| | ◉麻雀悟空・天竺への道（ROM版）/シャノアール/9,800円♪ |
| | ロードス島戦記Ⅱ/ハミングバードソフト/価格未定♪ |
| | プロの碁パート5/マイティマイコンシステム/9,800円 |
| | 倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定 |

※表中とくにことわりのないソフトは、すべてディスク版です。
【発売中止ソフト】シムシティー（イマジニア）、マイ・アイズ（バーディーソフト）

ときちゃるの
## 新作よもやま話

## TAKERU名作リクエストへハガキを送る方へ

はじめここでは、『シムシティー』についてあれこれ書こうと考えていたのだが、急遽それを取りやめ、TAKERUの再販ソフトの件についてふれておくことにした。というのも、前号で載せた「TAKERU名作リクエスト」への反響が予想以上に大きく、それに対するお礼と要望を、ぜひとも誌面をつうじて読者のみんなにいいたいという、ブラザーの荒川さんからのお願いがあったからだ。以下は、荒川さんがみんなあてにと、ファックスで送ってくれたメッセージである。

◆

3月号でお知らせした「名作を再び発売」作戦で、名作のリクエストをくださいネーと書いたところ、さっそく30通ものおハガキ、お手紙をいただきました。本当にありがとうございます。しかも、毎日どんどん届くのでホントにうれしいかぎり。でも、みんなの声を聞くためにも、もっともっと欲しいな〜と思ってしまいます。

それにしても、ハガキにびっしりタイトルが書かれてあるもの、「荒川さんにホレた／」（?）というもの、MSX2のニューモデル構想まで考えてくれた人（仕様から、流通経路、原価までていねいに書いてありました）、ひとつひとつのタイトルについての思い出を書いてくれた人、便せん7枚の手紙などなど、みなさんの熱い想いがびっしりつまった内容にびっくりするとともに感謝感激、大いに参考にさせていただいています。このリクエストをもとに、各メーカーに交渉していく予定です。

そこで、3月号ではあんまり詳しく書かなかったのですが、このリクエストの書き方について、ちょっとお願いを……。まず、ソフト名を書くときは、必ずメーカー名も書いてくださいね。なかには、かなり古いタイトルを書いてくれる方もいるので、私たちにもわからないときがあるんですよ。ついでに、いくらぐらいなら買うよ〜、という希望価格なんかも書いてあると参考になりますネ。

あと、ソフト名はできるだけ正確にお願いします。余談ですが、すでにTAKERUで売っているのに書かれると、ちょっと悲しくなります。そういうときは、ディスカウントしてほしいとか、そんなふうに書いてください。すごく申しわけないのですが、ROMやテープ版のソフトはやっぱり無理ですよね。なつかしくてやってみたいという気持ちはよくわかるのですが、実現可能そうなところでお願いします。みなさんの希望が全部かなうかどうかはわかりませんが、なるべくがんばっていきたいと思っていますので、リクエストをバンバンよろしくネ。（荒川）

◆

というわけで、荒川さんのお願い、わかったかな？　リクエストのあて先は、〒467名古屋市瑞穂区苗代町2－1　ブラザー工業株式会社・TAKERU事務局「MSX名作リクエスト」係まで。必ずハガキまたは封書のこと。電話でのリクエストは迷惑がかかるので絶対にしないように。これ約束//

**ON SALE**（1月発売のソフト）⇨1月25日★Dewoman・前編／ブラザー工業／1,500円（同人ソフト）

# スーパー付録ディスクの使い方

**★今月のバックストーリー**

突如現れた黒い3人は何者なのか、シニリアには思い当たることがひとつしかない。母を捕らえている悪の組織、その刺客ということしか。それまで気配すら感じさせなかったところを考えると、相当な腕を持っているに違いない。ふと、1人が口を開いた。「これ以上お前を先に行かせるわけにはいかない」いい終わるより早くシニリアに襲いかかってきた。3人相手に防戦一方。しかし、それも束の間。力の差は歴然としていた。血に染まるシニリア。薄れゆく意識のなかで攻撃が止み、ひとりの男が立っているのに気づく。彼は……!?

| スーパー付録ディスク APR.-MAY 1993 DISK19 | | | |
|---|---|---|---|
| 媒体 | 2DD×1 ♪ | セーブ機能 | セーブしたらおしおきよ♡ |
| 対応機種 | MSX 2/2+ MSX turbo R | 実質収録バイト数 | 1,451,008バイト |
| VRAM | 128K | ターボRの高速モードに対応 | |

## またまた改良しました複写／解凍作業

今月は。みなさんいかがおすごしでしょう。全国的に春まっさかりという感じでしょうか。北国ではまだスキーができるって？　え～、先に進みましょう。そんなわけで春にちなんでこの時期恒例の行事「花見」があっちこっちで行われていることでしょう。今月の表紙もそうですね。みなさんは未成年が多いんですから、表紙のようになったら見つからないように。

不評の多かった複写／解凍作業もだいぶ進歩しました。今回も見やすさとわかりやすさを向上させるため、少しおりこうさんになりました。コピーファイルの色を変えることによってわかるように変更しています。とはいってもディスクの入れ換えをきちんと行えば解凍までを自動でやってくれるところは変わっていません。

オールディーズには『テグザー』を収録。なめらかな変形、スムーズな動き、かんたんな操作方法、鮮やかな画面など魅力いっぱいのアクションゲームです。PC88SR版からの移植作品でちょっと難しくなっているのが玉に傷。

そしてMSXViewはMSX-CでViewのプログラムが作れる「ViewKIT」を収録。オマケは『野望の戦略』のユニットエディタを収録。

## タイトルBGM募集中！

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみの募集です。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用（3月情報号のこの欄を参照）のデータを&H0000番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLを一緒につけてください。「OPLLdriver」(by Ring)ではありませんので、注意してください。

■音楽の形式について

FM9声、FM6声＋リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです（FM9＋PSG3などは不可）。FM音源がない人のために、PSG3音でならすことも考えてチャンネルを割り振ってくれるとなお良いです。

またMML中で、PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

拡張音色（FM音源内蔵の15音色以外の音色）は、音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。曲のコメントにはPSGで鳴らしてほしい3チャンネルも忘れずに書いてくださいね。

（Orc）

## おねが～い、すぐには送らないで！

スーパー付録ディスクQ＆A　フロQ　?はフロQへ

**はよ～ん★**

付録ディスクも中には、極たまにですが不良品（不良セクタがあるなど）が含まれていることがあります。これはやむを得ないことですので、その際は新品の付録ディスクと無償で交換しています。ディスクの送料もこちらで負担いたします。

もしも不良品のディスクが入っていたときには、すぐにはディスクを送らないで、まず編集部までお電話をください。どのような症状なのか判断します。電話で解決できるバグかもしれません。

その場で解決できないときはディスクを編集部まで送ってもらいます。そのときにはディスクをしっかり壊れないようにダンボールなどで包装し、一緒に、

①郵便番号、住所、氏名、電話番号をきちんと書く。
②そのときの動作環境（MSX本体、周辺機器名）。
③なんの作業をしているときに、どんなエラーが起きるのか。

の3点を書いた手紙を必ず同封してください。ただ壊れたので交換してくださいと書かれていても困ってしまいます。

ところで、最初は正常に動作していたディスクが動かなくなってしまったとか、ユーザーの不注意で壊れてしまったという場合、これは無償での交換はしていません。実費をいただきますのでご了承ください。

また、動作が不安定な特定の機種（SONY製HB－F500、ビクター製HC－95など）でメニュープログラム等が動かないことがありますが、こちらでも対処できません。交換はできませんのでご注意ください。

（Orc）

**ばいび～ん★**

## Mファンにいいたい放題！

★Mマガ読者だった頃、「Mファンなんて……」と思っていたが、10月情報号で『ハイドライド』につられて買ってびっくりした。『ハイドライド』以外の部分も楽しめる。（埼玉県／加藤武・19歳・HB－F900）★最近は付録ディスクの進化ばかりがめだっていたが、今月号では本誌のほうの進化がめだった。しかもTAKERUでマイクロキャビンや日本ファルコムのゲームが安く買えるようになったり、『ロードス島II』の移植も決まり、先行きが明るくなったのではないだろうか。（福島県／伊藤勉・16歳・FS－A1ST）★5年たっても一応現役で今でも使えるのはMSXだけのような気がする。（愛知県／前田万喜雄・18歳・FS－5500）

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER＝木村明弘（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER=Orc／TITLE BGM COMPOSER＝なると／DISK MAKER＝化成バーベイタム／SPECIAL THANKS TO マイクロキャビン＋ビッツー＋ゲームアーツ＋松下電器

# 複写／解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断をしてください。

解凍のみをするときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

CGコンテストの
実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA]←用意したディスク
ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

↑画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

## 解凍するものの一覧表

●ファンダム
①『バスドライバー』(DSKF105)
再実行 RUN-BD
②『COMPANY』(DSKF184)
再実行 RUN-COMP
●ほぼ梅麿のCGコンテスト
③イラスト部門2本＋ぬりえ部門1本＋ぬりえ部門の課題＋4-5月号トビラ絵CG(DSKF413)
再実行 RUN-CG4
●紙芝居&動画教室
④北風と太陽(DSKF159)
再実行 RUN-KAM4
●パソ通天国
⑤『MGSドライバー』ほか(DSKF167)
●MSXView
⑥『ViewKIT』(DSKF322)

**1** まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。

**2** 次は読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。

**3** 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなってます。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。

**4** すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずです。ここでディスクを入れ換えます。

**5** 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みきれなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。

**6** すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。

**7** まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。

**8** そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。

**9** お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずにスペースキーを押すこと。

## 解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる
解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。
①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。④ディスクドライブが動きだす。⑤画面にOkと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方
BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、
PRINT DSKF(0)
と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、
713
などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「713」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて
複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。
複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。
またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

## Mファンにいいたい放題！

★1月情報号から買い始めました。Mファンは創刊号から買っていたのだけれど、今は亡きMSXマガジンと両方立っていたら経済的ピンチになり、やむなくMファンを断念したわけです。ところが最近はソフトは出ない、Mマガは休刊するしでヒマなときを過ごしていました。そんなある日『プリンセスメーカー』を買って来ました。そいでもってゲームをクリアしてエンディングを見ていたら、Mファンの名が出てきたのを見て「へえ、Mファンてがんばっているなー」と思い、買い始めたわけです。思っていたより付録ディスクがいいので驚いています。(栃木県／中村建彦・19歳・HB-F1XV)

## Mファンにいいたい放題！

★僕は付録ディスクの内容の紹介を読んだだけで（ゲームなどは特に）満足してしまう。そして、前の号のディスクを出してきて、時間を過ごしてしまう。（埼玉県／小出明・23歳・FS-A1GT）★ファンダム「ツール！」の『S-ANIME』はすばらしい！　SCREEN7&8バージョンが登場すれば最高です。HDユーザーはシステムにもどれることのありがたさ、といったらありません。（愛知県／伊藤陽一・？歳・FS-A1ST）★『REDZONE』はおもしろいし、かっこいい。思わずセガの『ZOOM909』を思い出してしまった。（愛知県／小谷智博・16歳・HB-F1XV）

# Oldies 『THEXDER』テグザー

©ゲームアーツ

いきなりいいことを教えてあげよう。シールドを使わずに各面をクリアすると、エネルギーの最大値とエネルギーが増えるのだ。だからといって無理に狙うとクリアさえ難しくなる。

さて、収録したのはいいが、ターボRでは画面にゴミが出る。原因は付録ディスクのシステムとテグザーのプログラムの相性が悪いとしか考えられず、そのまま収録しているが、動作に影響はない。終了も確認している。ただ、画面下の両脇に本来ならばあるはずのないものが表示されているのだ。

気にしなければそのままプレイしてかまわないが、イヤな人は必ず1度リセットして、付録ディスクは立ち上げずにDOSを立ち上げ、Aドライブに付録ディスクを入れて、A>のあとにTと入力しリターン。これでゴミのない画面でプレイすることができるようになる。

★ロボット形態時操作方法

⇧…………ジャンプ
⇦⇨…………各方向へ移動
⇩…………飛行形態に変形
⇧⇦…………左ななめジャンプ
⇧⇨…………右ななめジャンプ
⇩⇦…………変形後、左下移動
⇩⇨…………変形後、右下移動

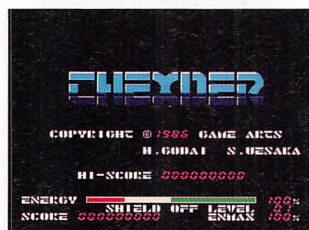
★飛行形態時操作方法

⇧⇩⇦⇨……それぞれの方向に移動
（ななめ移動も可能）
変形…………進行方向と逆方向のキーを押す

★共通の操作方法

スペース……ビーム発射（Aボタン）
SHIFT…バリア発生（Bボタン）
STOP……ポーズ
ESC+Q…自爆 ☞10ページ

## ゲームアーツ上坂氏より

いや〜、MSX版テグザーですか。懐かしいなあ。あれ、これの発売日っていつでしたっけ？　1986年！　ううむ、あれからもう7年もたつんですね。最初にディスクでつくったゲームを、ROMに移植するのは大変でした。移植を担当していただいたのは、今をときめくあのコンパイルさんで、思えばこの仕事からコンパイルさんとのおつきあいが始まったんですね。ま、それはそれとしてテグザーです。ゲームアーツに詳しい皆さんはよ〜く御存知のゲームだと思いますが、これがウチのデビュー第2作だというのはあまり知られてません。知ってましたか？　ちょっとだけ操作がムズかしいかもしれませんが、がんばってクリアしてください。コツは、マップを覚えて、少しずつ慎重に進むことです。ここで、裏ワザをひとつ。ストップキーを押してポーズをかけ、SELECT+W+A+Oを同時に押すとエネルギーが満タンになります。ゲーム中1度だけですが。

⇧これがまともな画面。ゴミのようなものが見えないでしょ

⇧ターボRで付録ディスクからそのまま立ち上げるとこういうふうになってしまうのだ

# ファンダムGAMES&サンプルプログラム

### ■ファンダムGAMES

**・圧縮ファイルについて**

今月は収録作品全11本のうち、2本が圧縮ファイルになっています。どちらも、小メニューから呼び出す複写・解凍の作業が終われば自動的にゲームがはじまりますが、次の機会にそのディスクでゲームをはじめるときはそれぞれ次の手順でおこなってください。

＊バスドライバー

①DOS（ただしMSX-DOS2にかぎる）のとき、
A>RUN-BD
②BASIC（ただしDisk-BASIC2にかぎる）のとき
RUN"B-DRIVER.BAS"

＊COMPANY

①DOSのとき、
A>RUN-COMP
②BASICのとき、
RUN"RUN-COMP.BAS"

なお、複写・解凍したディスク（実行用ディスク）にはDOS1とDOS2の両方が入っているので、ディスクドライブに入れてリセットすれば、自動的にDOSが立ち上がります。ただし、そのディスクのなかに「AUTOEXEC.BAT」という自動立ち上げバッチファイルがあると、DOSが立ち上がるとすぐそのバッチファイルを実行するので注意してください。

**・小メニューにもどれないもの**

小メニューからゲームを選んで遊んだあと、CTRL+STOPでプログラムを中断し、SHIFT+F4キーを押すと、
run"type-a.xb
と表示されて、もとの小メニューにもどります（ただし、付録ディスクをセットしていないとエラーになる）が、
『ラスタースクロールだ！』
『小倉百人一首』
の2本から付録ディスクのメニューにもどるには、リセットしてタイトルからやりなおしてください。また、圧縮ファイルを解凍したあとに付録ディスクにもどるときもかならずリセットしてください。 ☞25ページ

### ■ファンダム・サンプル

ぜんぶで4本のファイルを収録しています。

NMH-4-1.SIM
NHM-4-2.SIM
「マシン語の気持ち」で掲載・解説しているSimple ASM用ソースファイル ☞42ページ

SAMPLE.SB4
「スーパービギナーズ講座」で先月収録を約束したプログラム ☞40ページ

Q&A.FS4
「ファンダムスクラム」のQ&Aでの解答 ☞39ページ

バスドライバー DSKF 105 EXT-BD

COMPANY
EXT-COMP

# アル甲

アル甲5「ヒット・アンド・ブローの思考ルーチン」応募作のうち、同率1位で優勝した4つのプログラムと、予選リーグで惜しかった2つのプログラムの計6作品を収録しています。

| | |
|---|---|
| H&B-05.AL5 | （J） |
| H&B-07.AL5 | （烏丸おいけ） |
| H&B-08.AL5 | （浜田屋） |
| H&B-17.AL5 | （万個珍歩） |
| H&B-01.AL5 | （日乃出武史） |
| H&B-11.AL5 | （Qちゃん） |
| H&B-14.AL5 | （谷孝大） |

**【操作方法】**数字キーで4桁を入力（BSキーでカーソルをもどせる）。リターンキーで決定。評価はHがヒット、Bがブロー。どちらかが正解にたどりついたら、1ゲーム終了。

収録ファイルはすべてBASICプログラムで、操作方法もまったくおなじです。BASICから個別にロードして遊んでください。 ☞61ページ

## CGコンテスト

今月のCGコンテストは、イラスト部門より「ぶ～け」、「押入れの中のルネサンス」を、ぬりえ部門から「こりっ／」を収録しているでおじゃる。あとはマロのトビラCGと、お題CGで、先月のようなさみしさはないぞよ。

このコーナーは圧縮ファイルになっているので解凍作業が必要でおじゃる。新しいディスクを1枚用意して、109ページの解凍の手順をよく読んでからやってたもれ。

解凍が無事終わると、まずマロのトビラCGが表示されるぞよ。あとはスペースキーでメニューに入るでおじゃる。メニューでの操作方法は、カーソルキーで選択、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルするでおじゃるぞ。

このディスクを再起動させたいときは、MSX－DOSのA>が表示されている場合だったら「RUN－CG4」と入力し、BASIC上から再起動させたい場合は「RUN－CG－4.BAS」というファイルをロードして、実行すればOKでおじゃるぞよ。では楽しんでたもれ。

DSKF 413 EXT-CG4

☞98ページ

## 紙芝居＆動画

今月は、あぶなくてユカイな作品『北風と太陽』を収録しています。イソップ童話がモトになっているので、原作を知らない人は、ぜひそちらを読んでから紙芝居を見ることをオススメします。ただ、今月から本誌で投稿作品の解析はやっていませんので、解析したい人は、自分でプログラムを見て解析してくださいね。

このコーナーは圧縮ファイルになっていますので、解凍作業が必要です。解凍は109ページの解凍の手順をよく読んでからおこなってください。無事解凍が終わると紙芝居が自動的にはじまります。

このディスクを再起動させたい場合は、MSX－DOSのA>が表示されている場合なら「RUN－KAM4」と入力し、BASIC上から再起動させたい場合は「KITA.BAS」をロードして実行します。

ただ、ターボRの高速モードで実行すると、字送りが速すぎて読めないので、標準モードで実行してください。

それでは名作を心ゆくまでお楽しみくださいませ。

DSKF 159 EXT-KAM4

☞96ページ

## FM音楽館

作品を送るときに、応募用紙のコメントは必ず書いてくださいね。付録ディスクのメニューを書くときの参考にします。

「偽善者VOX」は、収録にあたって付録ディスクのシステムとの不都合から、CLEAR文の値を変更してありますが、鑑賞には差し支えありません。

先月は一般の楽曲がディスクに収録されないわけを説明しましたが、今月はゲームミュージックについてお話しましょう。

今月を見てもらうとわかるように、ゲームミュージックはディスクに収録できるものもあります。できるものも、と書いたからには、できないものもあって、その境界はゲームメーカーの考え方になります。付録ディスクへの収録を許可してくれるメーカーもあれば、「ちょっと勘弁してください」というメーカーもあるわけです。

具体的にどのメーカーのゲームミュージックがディスクに収録できるのか、という疑問がでてくると思いますが、とりあえず、今までディスクに収録してきたゲームミュージックのメーカーなら、おおむね大丈夫といえるでしょう。

☞64ページ

## MIDI三度笠

今回はFRIEVE作のゲーム「SLIME WORLD」(1月号のファンダムに採用)のBGM特集の第2弾だ。

まず、ちょっとだけゲームの内容を紹介しよう。このゲームはスライムであるジェライム君が主人公となって、人間や裏切り者のスライムたちと戦って、スライムの国に平和を取り戻そうという、ロールプレイングゲームなのだ。ぜひ、Mファンの1月号の付録ディスクに収録されているので、ゲームを遊びながら、元になった音楽を聞いてみてほしい。同じ音楽がMIDI音源を使用することによって、また一段とよいサウンドになって聞くことができるのだ。

収録した作品は3曲で、どれもBASICプログラムだ。また、使用音源はローランド社のCM-32Lだけど、違う音源の人は本誌の70ページの「今月の付録ディスク」に載せている、各曲データの音色のうちわけ表を参考にしながら、自分の音源用にエディットして聞いてね。音源を接続したら、聞きたい曲をロードして、RUNするだけなので操作はかんたん。

☞69ページ

## MSX View

今月はしっかりと収録しているMSXViewのコーナー。今回はちょっと使いこなすのに熟練と技術を要するツール、その名も「ViewKIT」を収録。これはネットに流れているフリーウェアを転載した。

じつはコレ、Viewそのもので使えるものじゃない。「ViewKIT」とはMSX－C ver.1.2でMSXViewのプログラムを作成するためのユーティリティコマンドおよびライブラリ、サンプルプログラムをひとまとめにしたものだ。したがって、これを使用するにはMSX－C ver.1.2が必要になる。しかも、MSX－C ver.1.2でしか作動しないためMSX－C ver.1.0では使用することができないということを頭にいれておいてほしい。

現在、タケルで発売しているものはこのver.1.0なので、これから『ViewKIT』を使うためにMSX－Cの購入を考えている人は、まちがわないように注意していただきたい。

『ViewKIT』の使用制限や内容説明などがREADME.DOCに書いてあるので、よく読んでおいてほしい。

質問などがある場合にはアスキーシステム事業部に直接、問い合わせてくれ。

また、使用方法などに関することはMSXC.DOCにくわしく書いてあるので、そちらを参照してもらいたい。

DSKF 322 EXT-VIW4

## AVフォーラム

今月のAVフォーラムのオープニングは、いかがだったでしょう？ きれいだよね。これは、最近活躍中の中村英雄クン(新潟県・18歳、現在BIKOの称号を持つ)の作品である。かれこれ半年以上もまえに、このAVフォーラムのオープニングは送られてきたのだが、季節の変わり目というか、区切れのいいときに使おうとしていたので、今回、やっと登場することができた。

BOTSN作の『百人一首』は音だけの作品。これはFM音源を使っているため、AVフォーラムのメニューから選んで動かせない。動かすには『百人一首』を選択し、ウインドウが開いたときにリターンキーを押す(次にスペースキー)。これでメモリにプログラムがロードされるのでRUNすればOK。ただし、終わったらリセットすること。

☞90ページ

## Mファンにいいたい放題！

★父が通信教育で使った後、ほこりをかぶっていたパソコンを見て、ムリヤリもらったのがこのF－XVです。まだ始めたばかりなので、いろいろ知りたいな、と思っています。(神奈川県／渡辺岳史・14歳・HB－F1XV)

★4～5年前、F－XDを購入して使用していましたが、最近2年程使って居りません。先日パソコンの店でMSX・FANの本を見つけ購入。この価格でディスクもついて居り気にいり、書店へ毎月入れてもらう様にして来ました。内容も気に入っています。近々A－GTを買う予定です。これからもMSX・FANの為にがんばって下さい。(和歌山県・坂口勘二郎・65歳・HB－F－XD)

# オマケ

今回のオマケは、2月情報号のファンダム『野望の戦略』のユニットエディタです。これで各ユニットの攻撃力と機動力を変更することができます。

**■使用方法**

まず、『野望の戦略』を解凍したディスクを用意します。このときディスクは書き込み可の状態にしておいてください。

つぎに、そのディスクに今回の付録ディスクの中のUNITED．BASをコピーします。

UNITED．BASをロードし、その行130〜行260のDATA文を書きかえます。これらのデータは、行の最後のコメントにあるユニット。例えば行130のばあいは歩兵の、行120のコメントにかかれている各ユニットへの攻撃力、機動力になっています。

リストの書きかえがおわったら、RUNします。これで、ユニットデータのはいっているファイルSPR．DATが書きかえられ、新しいユニットでゲームを行うことができます。

```
60 '
70 CLEAR 100:DEFINT A-Z
80 SCREEN 5,2:BLOAD"spr.dat",S
90 FOR I=0 TO 209:READ A:VPOKE &H7700+I,A:NEXT
100 BSAVE"spr.dat",&H7400,&H7FFF,S
110 END
120 '      ﾎﾍｲ ﾀｲｸ ｼﾞﾂ ｾﾝA ｾﾝB ﾄﾗｯ ﾕｿｳ ｾﾝﾍ ﾊﾞｸ ｾﾝﾄ ﾌﾘｹﾞ ｾﾝｶﾝ ｲｯｷ ｺﾞｼﾞ ｷﾄﾞｳ
130 DATA 30, 16, 16, 10,  8, 18, 14,  8,  8,  6,  0,  0, 80,  8,  6 :' ﾎﾍｲ
140 DATA 10, 18, 18, 10,  8, 18, 74, 62, 50, 42,  0,  0, 20,  8, 10 :' ﾀｲｸ
150 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0, 55, 48, 90, 82,  0,  0, 10,  0,  8 :' ｼﾞﾂ
160 DATA 60, 70, 70, 50, 32, 70, 10,  8,  8,  6,  0,  0, 60, 26,  8 :' ｾﾝA
170 DATA 73, 80, 80, 60, 43, 84, 14, 12,  8,  6,  0,  0, 73, 34,  6 :' ｾﾝB
180 DATA 40, 24, 24, 10,  8, 32, 10,  8,  8,  6,  0,  0, 46, 12, 12 :' ﾄﾗｯ
190 DATA 16, 18, 18, 32, 24, 38, 20, 14, 10,  8,  0,  0, 20, 10,  8 :' ﾕｿｳ
200 DATA 24, 20, 20, 72, 64, 76, 20, 14, 10,  8,  0,  0, 20, 16,  6 :' ｾﾝﾍ
210 DATA 90, 30, 30, 58, 50, 80, 20, 14, 10,  8, 63, 55, 90, 38, 10 :' ﾊﾞｸ
220 DATA 10, 10, 10,  8,  8, 10, 92, 80, 70, 50,  0,  0, 12,  8, 12 :' ｾﾝﾄ
230 DATA 39, 35, 35, 29, 25, 35, 55, 51, 47, 42, 57, 41, 49, 29,  8 :' ﾌﾘｹﾞ
240 DATA 61, 55, 55, 50, 50, 55, 74, 70, 66, 62, 88, 60, 58, 46,  6 :' ｾﾝｶﾝ
250 DATA 40, 26, 26, 20, 18, 28,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  7 :' ｲｯｷ
260 DATA 80, 85, 85, 75, 70, 80, 85, 70, 75, 70, 70, 70, 90, 55,  6 :' ｺﾞｼﾞ
Ok
```

↑リストのデータ部分、ここのデータを書きかえる。行120〜行260のコメントにはユニットの略称がはいっている。行120の左から歩兵、対空砲、戦車A、戦車B、トラック、輸送ヘリ、戦車ヘリ、爆撃機、戦闘機、駆逐艦、戦艦、一揆、怪獣、そして起動力だ。くわしくは2月情報号の31ページのユニット性能表を参照のこと

## 今月の表紙

ああ、酔っぱらいはイヤですねえ。すぐからんでくるし、話は通じないし、そのほかにも……。これほどたちの悪い人達もほかにいないでしょう。世界中で酔っぱらいが街中や公園をふらつてるのは日本ぐらい。ホント平和ですねえ。いい国だ。

←ホルスタイン渡辺でさえ、この下書きをスキャナーで読み込んで修正を加えていくという手法を取っている。確かにこのほうが時間短縮につながる。だが、マイクロキャビンの末永氏や某梅麿氏は直接、画面にマウスでスイスイ書き込んでいく熟練者。しゅごい

## あてましょQ

2月情報号はビッツーのMIDIソフトの穴埋め問題だった。伏せてあるソフト名の4文字を当てるというクイズで、答えはズバリ「SIOS」。いちおうヒッカケのつもりだったんだけど、PACKやNOTEなんて書いてきた人はゼロ。ちょっと、かんたんすぎたのかなァ。問題を逆にすればよかったかなァ？　まあ、イヤらしい問題を考えると、人間の性格もイヤらしくなっちゃいそうだから、素直にいきました。

さて、今回は正解者のなかから抽選で5名に、ビッツーのゲームソフト『クインプル』をプレゼントしちゃうぞ。当選者は以下のとおり。楽しみに待っててよね⇒神奈川県・斉藤広行、千葉県・新井洋、皆川正彦、高知県・檜垣龍二、広島県・堀尾寛太　以上。（敬称略）

↑ほらほらこのとおり、μのあとにつづく4文字は「SIOS」なのだった

## パソ通天国

みなさん、大変お待たせいたしました。音楽用フリーウェアソフトの「MGSシリーズ」です。今回は大きくバージョンアップしたので、旧バージョンからのMGSファンは、本誌のなかでも大きな変更点についてはふれているけど、まずは付属のドキュメントをよーく読んでから使うようにしてくださいね。

いつもスペースの都合で、音楽データの1つ1つについての解説を書くことができなかったけど、今回はちょっとだけかないました。GMを例にとると、そのままMGSドライバーで鳴らすことのできる音楽データに置き換えた作品だけではなく、さらにアレンジをして手を加えたものが2曲入っています。END−MANさんとAIDIXさんの作品がそうです。また、OPLLドライバーで有名なミュージシャンのゆじさんの作品をAinさん（MGSシリーズの作者）がMGSEL用に作りかえた作品「疾風迅雷」もあります。これはゆじさんがAinさんへ個人的にデータのソースを分けてくれたことによって、実現したものです。

DSKF 202　EXT-PTN4

☞84ページ

## MSX・DOS

付録ディスクの大メニューをのぞいているうちに、ムラムラとDOSへ行きたくなった人のためのコーナーです。世界でいちばん人気のないコーナーですが、まあ、あたりまえでしょう。ついでに、「BASIC」というコーナーを作ろうかと冗談をいったらOrcが真顔で反対しました。BASICに行きたい人は、ディスクを入れずに電源を入れるか、ここでDOSに入って「BASIC」と命令してやってください。（コ）

## B:

なんで今月はB：のコラムがあるのでしょう？　それはですねえ、今月は特別に何かがあるってわけじゃないんです／

カンのいい人なら、もうおわかりですね。そうです、じつはただ余っただけ。ホホホほ。

とかいうわりに、話題がないわけではない。久しぶりに愛しのバボさまがB：を書いてます。はっきりいって、まじめに書いていて期待はずれかもしれないけど、バボさまの意外な一面がわかりますよ。（ささや）

## Mファンにいいたい放題！

★『レッドゾーン』の3D処理がすごくよかった。もちろんゲーム内容も。こんなゲームが毎月980円で遊べるなんて夢のようです。これからもがんばってください。（三重県／小林亮太・16歳・FS−A1GT）★『レッドゾーン』は非常におもしろい。こんなゲームがあったのか驚いた。MSX・FANのおかげです。『FIGHTER'S』もおもしろい。980円以上の価値はあった。（愛知県／早川健一・19歳・WAVY70FD）★付録ディスクはとてもいいとおもいます。ファンダムの『野望の戦略』は市販ゲームなみで、得したと思っています。オールディーズには、またいいゲームを入れてください。（岡山県／香川正憲・11歳・FS−A1GT）

# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はＭＳＸ２以降、●はＭＳＸ１以降、☆はＭＳＸ２＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

| コーナータイトル | 関連記事名 | 内容説明 | タイトル | ファイル名 | 備　　考 |
|---|---|---|---|---|---|
| オールディーズⒶ | 付録ディスクの使い方（P110） | 旧作市販ゲーム | ●テグザー | T　　　　.COM | マシン語のプログラムです（DOS上で動きます）。 |
| 今月の表紙Ⓒ | 付録ディスクの使い方（P112） | 表紙ＣＧ | 「ＨＡＮＡＭＩ」 | COVER-4　.C<br>COVER-4　.XS7 | 付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。 |
| ファンダム・GAMESⒶ | ファンダム（P25〜62） | 掲載プログラム | ラスタースクロールだ！<br>水中生物を釣ろう<br>●Frugal battle<br>●UFOピッチャー<br>●LET'S SWIM！<br>周期球<br>Dead end 2<br>小倉百人一首<br>●めざせ１番！<br>★バスドライバー<br>COMPANY | RASTER　.FD4<br>SUICYUU　.FD4<br>F-BATTLE.FD4<br>UFOPITCH.FD4<br>SWIM　.FD4<br>S-BALL　.FD4<br>DEADEND　.FD4<br>HYAKUNIN.FD4<br>MEZASE　.FD4<br>B-DRIVER.LZH<br>COMPANY　.LZH | 拡張子「.FD4」のファイルはすべてBASICプログラムです。<br>拡張子「.LZH」のファイルは圧縮ファイルです。 |
| ファンダム・サンプルプログラムⒷ | 新・マシン語の気持ち（P42）<br>スーパービギナーズ講座（P40）<br>ファンダムスクラム（P39） | 掲載プログラム | ●CP命令を中心とするサンプルプログラム<br>●グラフィックキャラクタも入力できる文字列入力プログラム<br>●BGM切り換えルーチンのサンプル | NMH-4-1　.SIM<br>NMH-4-2　.SIM<br>SAMPLE　.SB4<br>Q&A　.FS4 | 『SimpleASM』用ソースファイルです。<br>BASICプログラムです。<br>BASICプログラムです。 |
| アル甲Ⓑ | アル甲５（P61） | 関連プログラム | ●対戦型ヒット・アンド・ブローのコンピュータ思考ルーチンの優秀作７本 | H&B-05　.AL5<br>H&B-06　.AL5<br>H&B-08　.AL5<br>H&B-17　.AL5<br>H&B-01　.AL5<br>H&B-11　.AL5<br>H&B-14　.AL5 | BASICプログラムです。 |
| 紙芝居＆動画教室Ⓐ | 紙芝居＆動画教室（P96,97） | 掲載紙芝居 | 「北風と太陽」 | KAMI-4　.LZH | 圧縮ファイルです。 |
| FM音楽館Ⓐ | FM音楽館（P64〜68） | 掲載プログラム | ファンキー　ヤンキー<br>HUMANOISE<br>LAUGH AT CRITICA〜<br>ローターズ「ローターズ」<br>宿敵<br>偽善者VOX<br>XANADU「キングドラゴン〜」 | FUNKY-Y　.FM4<br>HUMANOIS.FM4<br>LAUGH　.FM4<br>ローターズ　.FM4<br>シュクテキ　.FM4<br>VOX　.FM4<br>XANADUKD.FM4 | BASICプログラムです。<br>ディスク収録のために掲載プログラムに手を加えています。<br>※要MSX-MUSIC |
| AVフォーラムⒶ | AVフォーラム（P90〜91） | 掲載プログラム | 規定部門／自由部門 | AV-4　.BAS<br>AV-4　.BIN | 起動用BASICプログラムと、各作品のプログラムをまとめたデータファイルです。 |
| CGコンテストⒶ | ほほ梅麿のCGコンテスト（98〜104） | 掲載ＣＧ | イラスト部門／トビラＣＧ／ぬりえ部門用教材ＣＧ | CG4-1　.LZH<br>CG4-2　.LZH | すべて圧縮ファイルです。 |
| パソ通天国Ⓐ | パソ通天国（P84〜89） | 音楽関連のフリーソフトウェアとその音楽データ | フリーウェア『MGSドライバー』<br>フリーウェア『MGSEL』各種音楽データ | MGSDR304.PMA<br>MGSF00D　.LZH<br>MGSEL00T.PMA<br>MSP101P　.LZH<br>MGSC102　.PMA<br>AIDSC-53.PMA<br>END01　.PMA<br>AIN02　.LZH<br>SIPPUZIN.LZH | すべて圧縮ファイルです。 |
| MIDIⒷ | MIDI三度笠（P69〜71） | MIDI用演奏プログラムを３本収録 | ★『SLIM WORLD』のBGM | SLIM-FD1.MID<br>SLIM-B2　.MID<br>SLIM-BAT.MID | ターボＲ専用BASICプログラムです。 |
| あてましょQⒸ | 付録ディスクの使い方（P112） | ゲームクイズ | ―――――――― | ATEQ-4　.C<br>ATEQ-4　.XS7 | 付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。 |
| MSX-DOSⒶ | 付録ディスクの使い方（P112） | ＭＳＸ－ＤＯＳ１、２の基本セット | ●MSX-DOS1<br>MSX-DOS2 | MSXDOS　.SYS<br>COMMAND　.COM<br>MSXDOS2　.SYS<br>COMMAND2.COM | MSX2/2＋用のMSX-DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。 |
| MSXViewⒶ | 付録ディスクの使い方（P111） | MSX-C ver.1.2でViewのプログラムを作るツール | ★フリーウェア『ViewKIT』 | VKITDOC　.LZH<br>UTILS　.LZH<br>LIB　.LZH<br>SAMPLE　.LZH | すべて圧縮ファイルです。 |
| オマケⒷ | 付録ディスクの使い方（P112） | 『野望の戦略』のユニットエディタ | ファンダム『野望の戦略』ユニットエディタ | UNITED　.BAS | BASICプログラムです。 |
| B：Ⓒ | 付録ディスクの使い方（P112） | 編集後記 | ―――――――― | BCLN-4　.C | 付録ディスク用テキストファイルです。 |

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」（吉川栄泰・作）で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」（ぺぱあみんと★すたあ・作）です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント（テキスト）を圧縮したものです。

## Mファンにいいたい放題！

★ひさしぶりに買ったらまったく違うものになっていて驚いてしまいました。980円だから、ぼったくりでえ！　とか思いましたが、ディスクをやってみて安い、安い、安い！　と思いました。MSXという一つの機種がこれほど生き残っているのはMSX・FANのおかげです。この1月号を機会に毎月買うので絶対終わらない雑誌にしてください。（愛知県／小野孝臣・19歳・HB-F1XDJ）★ぼくが持っているのはMSX1（MX-10）で、近くにはMSX2以上しか売っていません。お年玉でGTを買おうと思っています。これからもいろいろなことを載せてください。（岩手県／矢羽々智史・13歳・MX-10）

# 「マルチメディア時代」を予感させる3DO

3DOのロゴが立体化し、さまざまな方向にくるくる自転しながら、画面中央を中心に公転するデモ。なめらかで高速に動くが、このデモはプログラムに関しては素人のスタッフが作ったそうだ。しかも、単純なアニメーションではなく、インタラクティブに（コントローラの操作に応じて）変化する。ところで、このロゴ、串に刺すとチビ太のオデンに似ている

コントローラ操作でいろいろな方向に回転する立方体のマス目に自然画のパネルを貼り付けて遊ぶ、デモ的なゲーム。パネルはきわめて自然に立方体に貼り付く

火事のインタラクティブデモ。まったく自然に煙が出ているように見えたが、煙の出方や流れていく方向はコントローラで操作できる。このデモは、800のセルを使って煙をコントロールしているのだそうだ

宇宙飛行士の写真を貼り付けた立方体をコントローラ操作で変形させている。おなじものが、ゼリーのようにプヨプヨになって跳ね回るデモもある

インタラクティブ・ムービーと呼ばれる新しいジャンルのサンプル。リアルな人が前後左右に歩きまわり、背景もそれに応じて自然な遠近感を保って変化する

用語辞典的な説明をすれば、マルチメディアとは、テキスト（文字）、映像、音声を統合的にかつ自在に扱えるソフト、ハード、システムを意味している。パソコンやゲーム機など家庭で扱うコンピュータの延長線上をずっと走って、どこかで質的（プレー）に飛躍（クエルー）したところにある領域だ。

ここでは夢や理想やはったりが錯綜し、イメージが混乱している。それで、マルチメディアは、業界人を含む多くの人にとって、妖怪ぬらりひょんのようにつかみどころがなく、怪物ヌエのように正体不明だった。

そこへ、「3DOインタラクティブマルチプレーヤ」というマルチメディア機が光明のように登場して、1つの真理を具体的に提示した。

「マルチメディアは家電である」

商品として出回りはじめたら、CDがアナログレコードをあっというまに駆逐したようになんだかすごいことが起きそうな予感がする。

CESに展示された3DOの試作機。8個までつながるコントローラのほか、マウスやキーボードも入力機器として使える

その背面。音声出力のR、L、ビデオ出力端子、S端子がならぶ。さらに、映像を入力してSFXするためのビデオ入力端子も検討中

3DOの最初の2文字は、three dimension（3次元）の略だそうだが、最後の1文字はaudio、video、stereo、Nintendo（／）などと韻を踏んでいろんな含みがある。

†

最初の製品は、3DO社からライセンスを受けた松下電器が開発している。1月末、Panasonicのロゴ付き試作機が編集部にやってきた。

製品版の60パーセントという手作り機によるデモを見て、思わず声が出た。1月初旬にラスベガスでおこなわれたコンシューマー・エレクトロニクス・ショウ（CES）ではじめて実演したときも、世界中から集まったその筋やこの筋の人々を釘付けにし、デモの最中、拍手がはじまるほどの受けようだったらしい。

3DOは家庭用のテレビにビデオ出力で接続し、解像度は640×480ドット、3万2000色同時発色、ちょっと見た目はビデオのような画面だ。

CPUは32ビットのRISCチップ（とにかく高速）だが、むしろポイントは、セル・エンジンという画像処理用特製チップにある。

セルとは、四隅の座標で管理するイメージの単位で、1画素から全画面を超える大きさまで自由に、しかも自然画をそのまま扱え、同時に処理できるセルの枚数も基本的に無制限。そのセルを自由に移動させるだけでなく、拡大・縮小、回転、歪曲、透明化、3D上の平面や曲面への貼りこみ、光源に応じた影付けなど、SFX的な処理が高速にできる。

音は、これも特製チップのDSPが処理し、音質はCDなみ、ヘッドホンで聴けば左右前後の区別が付く立体音響機能も備わっている。

内蔵CD－ROMプレーヤは倍速。CD－ROMのほか、音楽用CDやコダックのフォトCDも楽しめる。

さらにフルカラー、フルスクリーンの画像を1秒間に30枚表示するコンパクトビデオの機能も標準装備し、オプションのカートリッジで、MPEGという規格に準拠したフルモーションビデオにも対応する。

†

3DOは、まずアメリカで今年の11月、700ドル（8万5千円前後）で発売される予定。同時に専用ソフトが20〜30タイトル出るという。

日本では……未定だが、きっと出る。3DOは、3DO社の規格に基づいて、ライセンスを受けたメーカーが製品を作るシステムになっている。だから、MSXのようにいろんな家電メーカーから3DOが発売される可能性だってある。ハードはぜんぜんちがうが、3DOのなかにはMSXとおなじ心が入っている。

## 以後、わたしたちは隔月刊になります。

突然ですが、MSX・FANは本号より、ひと月おきに発売する、隔月刊となります。本号以降は「4－5月情報号」といった形式の表示になり、以降、奇数月の8日に2か月ぶんの情報号を発売することになります。

この刊行ペースのダウンは、読者のみなさんをお待たせする期間が長くなるという意味で、たいへん申しわけなく思います。そのぶん、月並みないいようですが、2か月ぶんの楽しみを詰めこめるよう、よりいっそう密度の高い編集を心がけます。

市販ソフトの新作がほとんどない現状では、新作紹介や攻略などの記事は減らざるをえませんが、そのかわりに、従来にも増して、ゲームやCGや音楽など、MSXを使って自分の作品を作る楽しさ、ノウハウ、すばらしい作品の紹介などに力を入れていきます。また、「作る」というテーマではもう一歩プロのほうへ踏みこんだ新企画も進めているところです。

そのほか、海外情報や同人ソフト情報などMSX周辺のさまざまな情報を今後も意欲的にお伝えしていきます。

これからも、ご愛読、ご投稿など、よろしくお願いいたします。

**次号、6-7月号は5月7日発売（予価980円）**

■発売　徳間書店　発行・編集　徳間書店インターメディア◉発行人＝栃窪宏男◉編集人＝山森尚◉編集長＝北根紀子◉編集委員＝山科敦之◉スタッフ＝川尻淳史＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一◉アシスタント＝池田和代＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸　■制作　◉AD・表紙デザイン＝井沢俊二◉表紙CG＝ホルスタイン渡辺◉本文デザイン＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ＋TERRACE◉イラスト＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋成田保宏＋野見山つつじ＋南辰真◉編集協力＝鈴木伸一＋諏訪由里子＋高田陽＋馬場俊輔＋早坂泰成＋星野博和＋横川理彦◉写真協力＝矢藤修三◉フィニッシュデザイン＝あくせす＋ワードポップ◉印刷＝大日本印刷

ASCII

# ひろがる魅力、MSX。

## turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

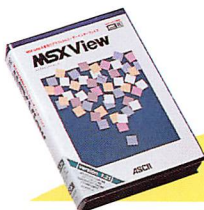
MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21(エムエスエックス・ビュウ1.21)

## MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

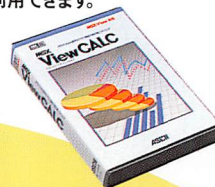
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC(ビュウ・カルク)

## MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格:14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種:MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格:30,000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。
また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

## MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

## MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート MSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

## MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

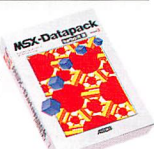
■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
■メディア:3.5-2DD

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版(エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン)

## MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

## MSX-TERM

TAKERUにて発売中

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。
【ご注意】この商品のご購入についてのお問い合わせは、ブラザー工業㈱TAKERU事務局(電話 052-824-2493)までお願いいたします。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

## MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

## MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シー バージョン1.2)

## MSX-C Ver.1.2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー

MSX·FAN
1993 APRIL-MAY 4-5月情報号
平成5年4月10日発行
第7巻第4号（通巻73号）
第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円（本体951円）
T1062053190984


印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—19